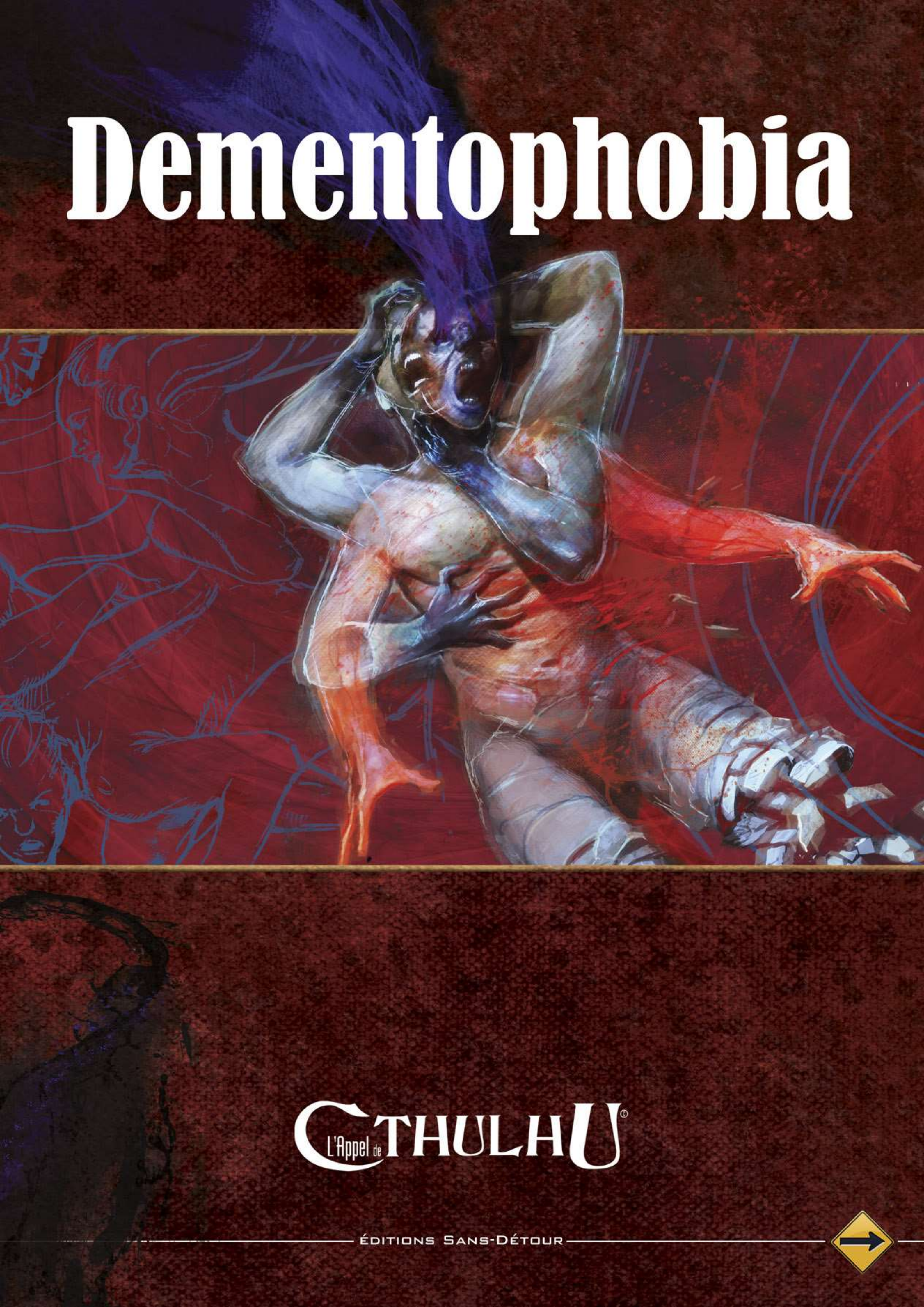

Dementophobia
L'Appel de CTHULHU©
Éditions Sans-Détour



6e édition française

Dementophobia

Folies & dégénérescences mentales

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Pour la version allemande

Rédaction : Heiko Gill
Auteurs : Günther Dambachmair, Malte Elson, Stefan Franck, Stefan Geisler, Holger Göttmann, Heiko Gill, Joachim A. Hagen, Frank Heller, Daniel Hockmann, Jens Peter Kleinau, Peer Kröger, Claudia Loroff, Christoph Maser, Andreas Melhorn, Eva Ponick, Lars Schiele, Ingo Tschinke, Matthias Treder, André Wiesler
Aides de jeu : Marc Maiburg, Alexander Schmidt
Cartes : Björn Lensig, Chris Schlicht
Illustrations : Julia Erdmann, Heiko Gill, Tessa Kämmler
Révision : Malte Elson, Heiko Gill, Frank Heller, Tina Wessel-Heller
Relecture : Julia Erdmann, Thorsten Erker, Heiko Gill, Sascha König, Tina Wessel-Heller
Rédacteur en chef : Frank Heller
Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version française

Traduction : Brünhilde Lucas
Relecture : Denis Huneau et Elise Lemai
Direction éditoriale : Christian Grussi
Illustration de couverture : Loïc Muzy
Mise en page : Joël Challoit

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-61-0
Édition et dépôt légal : août 2013

WWW.SANS-DETOUR.COM

Table des matières

Le collège de *Dementophobia* • La réalisation de *Dementophobia* repose sur la collaboration de nombreuses personnes qui doivent être ici saluées et nommées pour leur travail consciencieux.

Günther Dambachmair & Andreas Melhorn, Conseils pour le gardien - **Malte Elson & Frank Heller (avec quelques autres conseillers experts),** Troubles mentaux dans le jeu - **Stefan Franck,** Scénario : À la recherche du passé oublié - **Stefan Geisler & Eva Ponick,** Partie historique, méthodes de guérison, système de santé dans les années 1920 - **Heiko Gill,** Filmographie (1/2), phobies A-Z, mécanismes de règles pour les asiles - **Holger Göttmann,** La folie et le Mythe - **Daniel Hockmann,** Filmographie (1/2), encart lobotomie - **Jens Kaufmann,** Traduction de « Le Sanatorium » **- Jens Peter Kleinau,** Possession et exorcisme - **Peer Kröger & Claudia Loroff,** Encart : la syphilis, maladies mentales, conseils de jeu, psychothérapie, personnes réelles et fictives NSC - **Christoph Maser,** Scénario : En morceaux **- Lars Schiele & Joachim Hagen,** Maladies mentales - **Matthias Treder,** Asiles fictifs - **Ingo Tschinke,** Encarts sur la folie au Moyen Âge et sur la folie due à la guerre - **Andre Wiesler,** Idées de scénarios



Préface

Aucun élément de jeu ne distingue mieux *L'Appel de Cthulhu* des autres jeux de rôle que son concept de Santé Mentale (SAN) pour les personnages. Celui-ci est de circonstance lorsque l'on se rappelle que ce jeu de rôle se base sur les histoires de H.P. Lovecraft, dont la fin des protagonistes est bien plus souvent la folie qu'un dénouement heureux.

Pour le joueur tout comme pour le gardien, il est relativement simple d'intégrer une infirmité dans le jeu. Par exemple, il est facile de se représenter une fracture de la jambe qui limite la liberté de mouvement. On se déplace alors avec une béquille qui peut éventuellement servir de matraque. L'intégration d'un problème physique dans le déroulement d'une aventure est en général peu problématique.

En revanche, un dysfonctionnement psychique du personnage est beaucoup plus exigent envers le joueur et le gardien. Tout comme pour le physique, les problèmes psychiques ne doivent pas bloquer, mais au contraire offrir une possibilité de participation active au jeu.
Il faut tout d'abord se dire qu'une maladie psychique n'a pas pour but intrinsèque de mettre quelqu'un au frais pendant une certaine durée (comme par exemple « Arrêt pour une durée d'1D6 mois »). Le personnage peut et doit en effet être un *élément clé* du jeu.
Ainsi, un message écrit au rouge à lèvres de la main d'une victime de meurtre sur les murs de sa chambre à coucher, comme ce fut le cas dans la réalité par William Heirens, le « Tueur au rouge à lèvres », proviendra dans *L'Appel de Cthulhu* de la méchanceté tragique d'un aventurier, mais aussi d'un investigateur fou :
« For heavens sake catch me Before I kill more I cannot control myself. »
(Pour l'amour du ciel, attrapez-moi avant que je ne tue encore, je ne peux pas me contrôler.)

William Heirens, le « Tueur au rouge à lèvres »

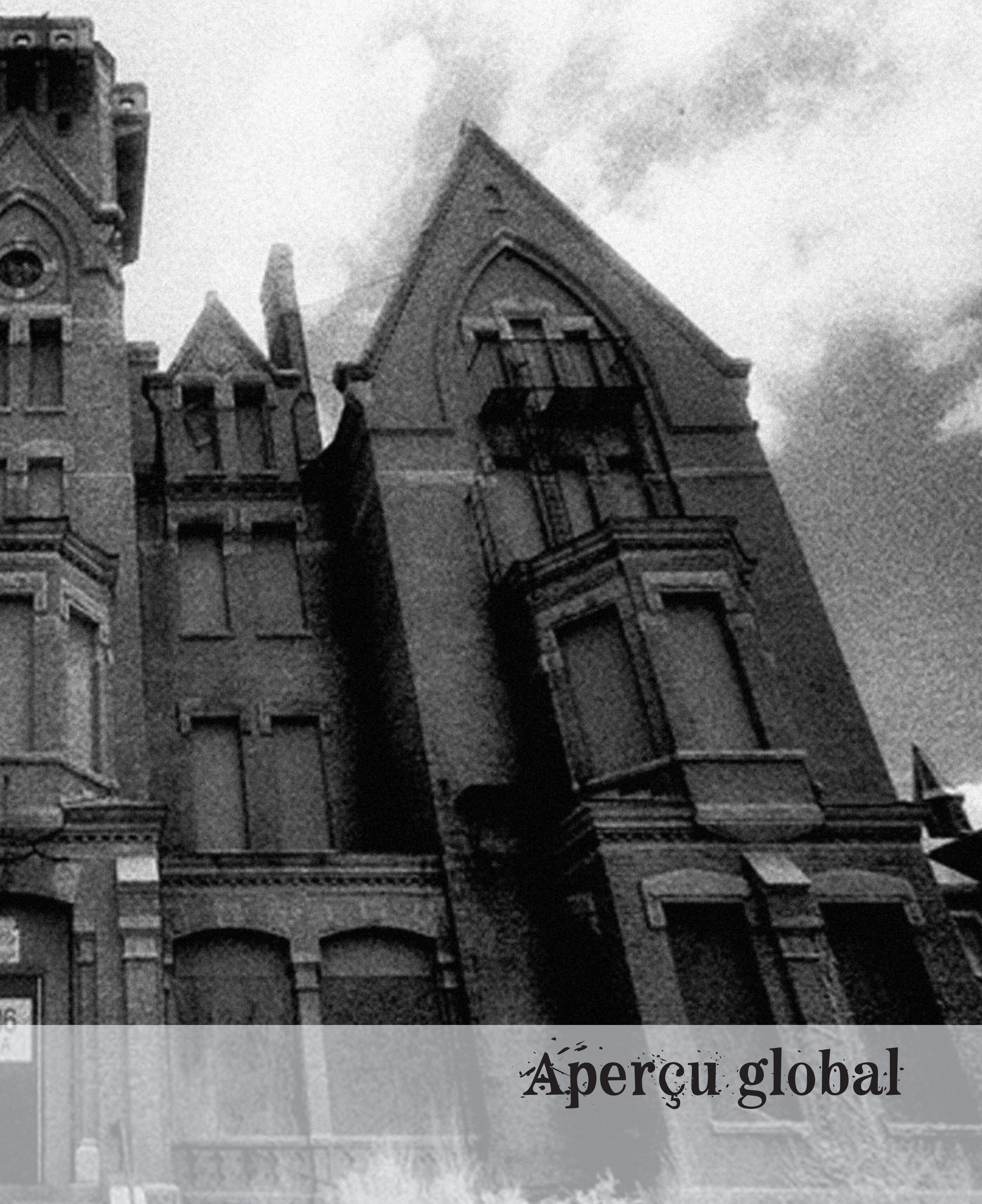


Dementophobia se consacre en détail à cette thématique. Cet ouvrage n'éclaire pas seulement les différents problèmes psychiques, mais leur guérison et leur intégration sur un plan technique dans le jeu. Le plus grand réalisme possible, dans le cadre de l'univers de *L'Appel de Cthulhu*, a été respecté. Le chapitre concernant les troubles « réalistes » tels qu'ils peuvent se produire dans les aventures de *L'Appel de Cthulhu* est particulièrement important : ordonnés selon les circonstances typiques dans lesquelles il est possible de devenir fou (vue d'un monstre, lecture d'un livre du Mythe, etc.), nous présentons ici plusieurs possibilités fondées d'un point de vue scientifique avec les conséquences « réelles » que pourraient avoir ces circonstances en terme de troubles mentaux. Ainsi, le gardien n'a plus besoin de les imaginer en amateur et peut se reposer sur des cas concrets et réels.

Pour conclure cet ouvrage, vous trouverez trois scénarios très différents, mais qui ont pourtant quelque chose en commun : la folie est ici très documentée. Les trois scénarios se déroulent dans les années 1920, deux d'entre eux en Allemagne et l'autre aux États-Unis.

Heiko Gill





Aperçu global

La folie au cours du temps

Un voyage dans l'histoire de la psychologie et de la psychiatrie

Avant que le gardien et le joueur puissent mettre en scène la folie dans le jeu, voici une invitation à un petit voyage historique, qui décrit les rapports des hommes aux maladies mentales en fonction des époques.

La psychologie est l'enseignement de l'âme et la psychiatrie la science de la guérison de l'âme. La psychiatrie moderne est née vers la fin du XVIIIème siècle. Au temps de la Grèce antique, le thème de l'esprit et de l'âme était déjà présent, mais nous commencerons notre voyage à une époque bien plus lointaine.

Préhistoire

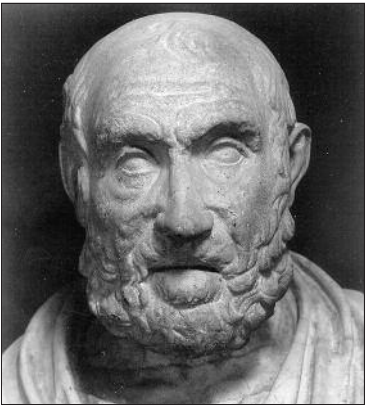
Revenons tout d'abord 5 000 ans en arrière. À l'âge de pierre déjà, les maladies mentales étaient traitées de manière physique, ce que l'on peut voir comme une forme ancestrale de la trépanation. Un trou était effectué dans le crâne, qui devait servir à faire sortir les mauvais esprits de la tête du patient. En effet, la diminution des tissus et du fluide réduit la pression crânienne.

Étonnamment, de nombreux patients survivaient à l'ouverture de leur crâne avec une pierre pour tout outil chirurgical.

Antiquité

Si l'on quitte à présent la préhistoire pour arriver au temps des Grecs anciens, on trouve Hippocrate (env. 460 - 377 av. J.-C.), le père de la médecine.

Il développa l'enseignement des tempéraments, une théorie médicale concernant la psychologie dans lequel il distingue le mélancolique (pensif), le colérique (irritable), le sanguin (actif) et le flegmatique (passif). Ces états reposent sur sa théorie des quatre humeurs, le sang, la lymphe, la bile jaune et l'atrabile, qui en cas de déséquilibre, provoquent les maladies.



Hippocrate

Cet équilibre peut être retrouvé grâce à un changement de rythme de vie, un régime spécifique, des médicaments et des interventions médicales. Les applications les plus courantes jusqu'aux temps modernes sont les saignées, les ventouses médicales ou les purgatifs. La théorie des quatre humeurs représente une énorme avancée, car les causes sont recherchées à présent dans le corps du malade et non attribuées comme auparavant à des actes divins ou magiques. Même l'épilepsie est reconnue dans quelques écrits comme une maladie et non comme une punition divine.

Pour les grands philosophes, l'âme était bien sûr d'une grande importance. Certainement influencé par les théories égyptienne et asiatique, on trouve déjà chez Platon (env. 428 - 347 av. J.-C.) une division de l'âme en trois parties (le rationalisme, l'émotion et l'inconscient), tout comme chez Freud bien plus tard. L'approche d'Aristote (384 - 322 av. J.-C.), souvent considéré comme le père de la psychologie, est quant à elle davantage axée sur les sciences naturelles. Dans son ouvrage *De Anima* (De l'Âme), il indique que le corps et l'âme sont liés et que la pensée humaine est bien plus qu'un processus purement mécanique ou physique.
L'œuvre du Grec Claudius Galenus (Claude Galien) (env. 129 - 199), qui exerça ensuite à Rome, ne doit pas être sous-estimée. Il réunit la méthode de traitement empirique

reposant sur l'observation des symptômes et leur explication à l'aide de la théorie des quatre humeurs avec la médecine d'Alexandrie qui repose sur la connaissance des différentes parties et qui explique les maladies grâce aux modifications anatomiques.

Le traitement des malades mentaux dans l'Antiquité est le plus souvent une affaire privée, car il existe peu d'hospices. Lorsqu'un traitement médical est effectué, les moyens et les résultats utilisés dépendent des médecins. Outre les thérapies mentionnées plus haut, la théorie de traitement par application de son contraire existe également : une attitude sérieuse devait être observée avec les personnes trop joyeuses et inversement avec les mélancoliques. Les patientes hystériques se voyaient prescrire le mariage et le sexe, car pendant des siècles encore, on croira que cette maladie ne touchait que les femmes mûres non mariées n'ayant pas de rapports sexuels. Alors que certains médecins traitaient de façon douce leurs patients malades, d'autres utilisaient des méthodes brutales, comme par exemple la claustration dans le noir, le ligotage, le fouet, ou encore l'immersion soudaine dans l'eau. Le jeûne, l'opium, l'alcool, la musique et l'amour sont d'autres méthodes.

Croyance dans les démons au Moyen Âge

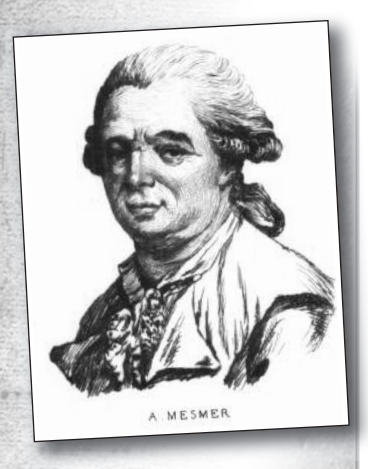
Notre prochain arrêt nous conduit au Moyen Âge, le plus sombre de l'Europe chrétienne. La régression entraînée par les enseignements religieux est telle que l'on revient à des conceptions abandonnées depuis des milliers d'années. Les maladies mentales sont vues comme des punitions de

Traitement des malades mentaux au Moyen Âge

Au Moyen Âge, la majorité de la population vivait dans de petits villages, et les malades mentaux étaient en général intégrés à la vie qu'on y menait. Presque toutes les localités comptaient parmi elles l'un de ces « moutons noirs », le plus souvent accepté comme l'idiot du village. Seuls les malades qui devenaient frénétiques et ainsi dangereux étaient chassés.

L'urbanisation grandissante posa au Moyen Âge la question des corporations et la manière dont ces « fous » devaient être gérés dans la rue. Suivant la devise selon laquelle l'air de la ville rendait libre, les malades mentaux vinrent également en grand nombre dans les villes. Ils n'étaient certes pas tenus pour responsable de leur état, mais il fallait bien les prendre en compte. À proximité des portes de la ville de Cologne, d'après les informations qui sont parvenues jusqu'à nous, il y avait des cages dans lesquelles on mettait les fous afin qu'ils ne fassent de mal à personne. Le fait qu'ils soient soumis au ridicule et aux plaisirs malsains de la population comme lors des exhibitions publiques des criminels sur le pilori était largement accepté, et il y avait toujours quelques miséricordieux pour leur apporter à manger et à boire. Les malades mentaux sans histoire jouaient cependant dans la société le rôle particulier du bouffon et étaient considérés comme des membres de la société à part entière. Leur présence était importante dans le monde moyenâgeux orienté sur l'eschatologie. Comme le disait Paracelse : « Voilà pourquoi les fous se tiennent comme nos frères devant nous. Car dans la raison naturelle, l'un est aussi intelligent que l'autre. Et celui qui a délivré le spirituel a aussi délivré le fou. » Le traitement humain des malades mentaux était tout de même porté par des personnes bienveillantes (*benevolentia*) et miséricordieuses (*misericordia*). Ceux qui étaient considérés comme possédés étaient contraints à des rituels religieux stricts et devaient se soumettre pour leur exorcisme au bain consacré, décrit en détails par l'abbé Johannes Trithemius dans *Antipalus maleficiorum*. Une confession générale était menée avant le bain, une messe était célébrée et on y intercalait des quêtes particulières. Il fallait sceller le lieu du bain et la baignoire utilisée ne devait jamais resservir. L'eau du bain provenait de l'eau du fleuve, à laquelle on ajoutait de la terre d'un cimetière, des branches sacrées, des palmes sacrées, de l'eau bénite, de la cire et du sel également consacrés, et enfin des herbes neuf fois bénites. Les hommes entraient nus dans le bain, les femmes avec une chemise. Des prières et des bénédictions suivaient. Cela durait neuf jours et le possédé devait boire à chaque fois du vin consacré. Les premières formes de psychothérapie nous ont également été transmises, comme par exemple celle de Hildegarde de Bingen qui soigna la noble Sigewiza en l'intégrant à la communauté monastique. Hildegarde décrit l'idée générale du comportement thérapeutique dans la société : rester sur place, penser comme le malade et souffrir avec lui et s'adonner aux prières dans la communauté monastique, tout cela pendant de nombreuses semaines.

Cela conduisit finalement à Pâques à la guérison souhaitée, lorsque l'esprit impur sortit des parties honteuses de la femme de manière effroyable lors de sa défécation.



Franz Anton Mesmer,
Docteur en philosophie et en médecine

Né le :
23/05/1734 à Iznang près du lac de Constance
Décédé le :
05/03/1815 à Meersburg
Nationalité :
allemande
Formation :
médecine, théologie, droit canonique

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences

Bibliothèque	60 %
Hypnose	60 %
Médecine	75 %
Psychologie	80 %
Persuasion	90 %
Sciences formelles : astronomie	60 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Sciences humaines : philosophie	55 %
Sciences humaines : théologie	65 %

Langues

Langue maternelle : allemand	99 %
Langues : grec ancien	50 %
Langues : français	65 %
Langues : latin	60 %

Parcours professionnel
Mesmer étudie à partir de 1754 la théologie et le droit canonique à Ingolstadt. Après son doctorat en philosophie, il part étudier la médecine à Vienne.

Dans son mémoire *De planetarum influxu*, il tente de prouver que les corps célestes exercent une influence sur notre système nerveux en raison de leur force d'attraction. Il mentionne les propriétés curatives des aimants.

Dieu et, au lieu de recherches médicales, les érudits écrivent des traités concernant les propriétés de l'âme.

Les moines et les prêtres, souvent les seuls érudits dans les environs, sont chargés de s'occuper des malades et en particulier des patients souffrant de maladies mentales. Les écrits de nombreux savants de l'Antiquité sont interdits par l'Église et les connaissances manquent pour traiter les affections. Les religieux attribuent les perturbations du comportement à la possession par des démons ou à la sorcellerie. La guérison n'est possible qu'avec l'aide de Dieu ; des prières et pénitences sont donc prescrites.

De nombreux patients croyent au pouvoir de guérison des reliques. Pour les maladies psychiques, la petite localité de Geel, à côté d'Anvers, était un lieu de pèlerinage. Au VIème siècle, d'après la légende, Dymphne, fille du roi irlandais, violentée par son père et en ayant perdu la raison, se réfugia dans cet endroit, mais il la retrouva et la décapita.

Dymphne reste jusqu'à aujourd'hui la patronne des malades mentaux. De nombreux malades vont en pèlerinage sur sa tombe pour solliciter leur guérison. Ils sont hébergés par les paysans de la localité en échange de leur aide dans les champs. Cette tradition s'est perpétuée jusqu'à aujourd'hui et les investigateurs des années 1920 trouveront à Geel non seulement des pèlerins, mais aussi des hébergements professionnalisés et des centres d'accueil pour les personnes souffrant de maladies psychiques.

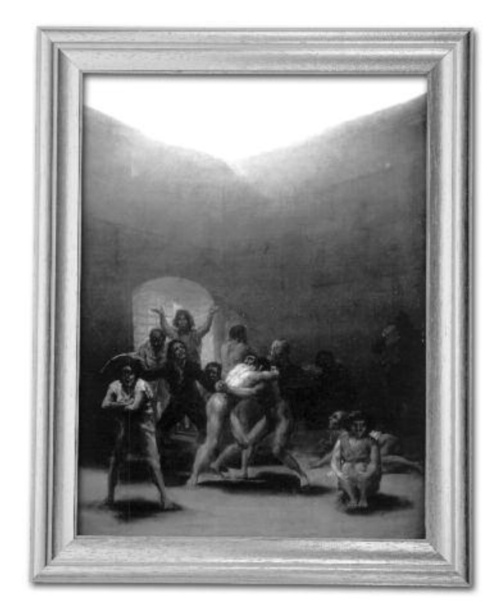
Après un voyage de quelques siècles, force est de constater que l'Église tente de guérir les maladies mentales par l'exorcisme. Le combat entre Dieu et le Diable génère chez de nombreux hommes d'église une peur de l'attaque par les démons. Pour y remédier, une traque des possédés est lancée, qui se terminera par la chasse aux sorcières qui coûtera la vie à d'innombrables victimes innocentes, la plupart du temps des femmes. Toutes les propriétés de perceptions exacerbées ou inhibées, comme par exemple les affections oculaires telles que le strabisme, l'hyperesthésie, l'anesthésie étaient des signes de possession, ainsi que l'absence de sang en cas de piqûre de la peau.

Médecins du Moyen Âge

Alors que les connaissances médicales tombaient en grande partie dans l'oubli dans l'Europe chrétienne, des bibliothèques et des écoles fleurirent à partir du VIIIème siècle au Moyen-Orient. Bagdad en était le centre le plus important. Parmi les médecins arabes les plus renommés, on trouve le perse Ibn Sina (980 - 1037) connu en Occident sous le nom d'Avicenne. Dans ses nombreux ouvrages, il décrit une grande quantité de maladies et leur traitement, divers médicaments, et la relation entre les sentiments et le corps.

Parmi les acquis de la médecine arabe, on trouve la construction d'hospices. À Damas, vers 800, un hospice spécialisé pour les maladies mentales fut même créé. Dans l'Europe chrétienne, on construisit plus tard des hospices dans les églises.

Dans le couvent des bénédictines de Disibodenberg sur le Rhin, on trouve l'abbesse très pieuse Hildegarde de Bingen (1098 - 1179). Outre un grand nombre d'écrits religieux, elle écrivit deux œuvres médicales. D'après elle, les maladies se déclarent suite à une vie dépravée et peuvent être traitées par l'action positive de diverses plantes et pierres. Une vie équilibrée et une bonne alimentation constituent la base de sa médecine.



Très peu de personnes peuvent se permettre au Moyen Âge de s'offrir le luxe d'un médecin érudit. Les assistances médicales sont prises en charge par des chirurgiens ou des guérisseurs itinérants ou installés dans les villes, qui ont appris leur métier comme des artisans. Certains chirurgiens pensent que la cause de l'épilepsie et des troubles psychiques est un tissu dans le cerveau, dont le retrait conduit cependant plus souvent à la mort qu'à la guérison du patient.

Renaissance et début des temps modernes

Paracelse (1493 - 1541), Philippus Aureolus Theophrastus Bombast von Hohenheim, rompt dans ses écrits avec la théorie des quatre humeurs de Galen.

Les maladies seraient déclenchées par des influences extérieures, par exemple par des poisons, mais également par les astres ou Dieu. Le traitement doit se composer de substances créées de façon alchimique. Il s'oppose à la vision de l'Église prédominante, en considérant les maladies mentales comme étant des maladies naturelles et les traite avec des médicaments, souvent à base d'opium.

Le médecin Johann Weyer (1515 - 1588) est lui aussi un détracteur de la doctrine religieuse et combat farouchement la chasse aux sorcières. Il écrivit plusieurs ouvrages médicaux, dont la publication la plus connue *Dialogue en trois livres sur la tromperie des démons* fut mise à l'index par l'Église, car elle fut la base de nombreux opposants à la chasse aux sorcières. Weyer attribuent les symptômes d'un possédé à différents types de psychose qu'il décrit avec soin et tente d'expliquer sur le plan médical. Sa méthode constitue un point de départ important pour la psychiatrie moderne.

Poursuivons notre voyage au cours du temps pour remarquer qu'à la fin de la folie de la chasse aux sorcières, le traitement des maladies mentales commence à s'améliorer. Georg Ernst Stahl (1660 - 1734) vécut à cette époque et peut être considéré avec ses œuvres comme le précurseur de la psychosomatique. Il décrit les interactions entre l'âme et le corps et suppose l'existence d'un inconscient, anticipant ainsi Sigmund Freud.

Johann Gottfried Langermann (1768 - 1832), l'un de ses successeurs, postule que de nombreuses maladies physiques ont des causes psychiques. L'un des mérites de Langermann est la construction de la première maison de santé allemande pour les malades mentaux, dans laquelle les patients sont traités avec soin et compassion. Au XVIIème siècle déjà, un grand nombre de maisons diverses et variées fut construit, mais elles se transformaient vite en prison si la guérison n'était pas prompte à venir. L'espoir de sortir un jour en vie de cet asile était faible et les médecins presque inexistants.

Sous bonne garde familiale dans les villages, le destin des malades mentaux n'est pas plus reluisant que dans la plupart des hospices urbains. Ils sont souvent enchaînés et végètent dans des caves ou de petits réduits, dorment dans leurs propres excréments sur de la paille à l'odeur abominable et sont maintenus en vie par leurs parents avec des restes de nourriture, subissent quotidiennement des sévices corporels, ce qui entraîne une régression physique et mentale.



Asiles connus du présent et du passé

Il manque naturellement un long développement historique des hôpitaux et des asiles aux États-Unis. Le père de la psychiatrie américaine est sans conteste Benjamin Rush (1745 - 1813), qui se trouve être également l'un des pères fondateurs des États-Unis et un professeur de chimie. Pour lui, les maladies mentales ont une cause physique, une maladie des artères.

En plus des places dédiées aux maladies mentales dans les quelques hôpitaux des États-Unis, quelques établissements supplémentaires furent créés pour les malades psychiques. En 1729, un département psychiatrique fut fondé dans la maison de charité de Boston. En 1773, un asile psychiatrique fut construit à Williamsburg, en Virginie et les patients atteints de maladies mentales furent soignés à partir de 1808 à New York dans le Lunatic Asylum (asile d'aliénés).



En Europe, il existe de nombreux asiles. L'un des plus connus est le dénommé Bedlam, le Bethlehem Royal Hospital de Londres. Les patients y végètent sur de la paille et il est possible de leur rendre visite moyennant paiement à l'entrée.

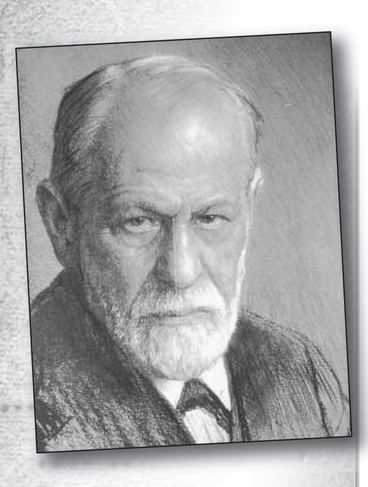
Plus tard (vers 1775), il continue de développer la théorie d'une force semblable au magnétisme et qu'il nomme le « magnétisme animal ». Après quelques temps à Munich en tant que membre de l'académie, il retourne à Vienne et établit un hôpital pour exercer sa méthode de soin. En 1778, il se rend à Paris où il fait sensation avec ses traitements et devient rapidement populaire et riche. Le succès douteux de ses traitements conduisit à leur remise en question et le gouvernement se sentit obligé de mettre en place trois commissions d'investigation auxquelles des médecins et naturalistes renommés prirent part. Ils prononcèrent à l'encontre de Mesmer une sentence impitoyable et il se retira près du lac de Constance.

Dans sa fuite précipitée du Paris des années de la Révolution, il perdit la quasi totalité de sa considérable fortune.

Idée
La théorie du Mesmérisme se base sur le concept des fluides (relativement ancien). Le fluide nerveux serait un éther remplissant l'ensemble de l'univers et pouvant être concentré dans le corps de certaines personnes, comme par exemple chez lui. Grâce au contact avec les mains, il pourrait être redistribué et remettre en route les humeurs nerveuses et corporelles des malades. Ce rayonnement serait semblable à la force invisible des aimants minéraux, mais vivant, d'où le nom de « magnétisme animal ». Dans la pratique thérapeutique du Mesmérisme, il s'agit de transmettre à d'autres personnes un magnétisme animal accumulé par certaines personnes comme Mesmer. Pour cela, le magnétiseur doit avoir un contact physique avec son patient et poser ses deux mains sur son front ou sur la tête, puis transmettre l'énergie par des mouvements réguliers juste au dessus du corps. Il peut également toucher directement les parties malades avec ses doigts ou un bâton.

Au début du XIXème siècle, les méthodes de Mesmer renaissent avec la période romantique et sont reprises entre autres dans la littérature de E.T.A. Hoffmann (*Le Magnétiseur*) et Edgar Allan Poe (*La Vérité sur le cas de M. Valdemar*).

Dans cette nouvelle, un mourant est hypnotisé au moment de sa mort à l'aide du magnétisme animal, avec des conséquences fatales. Les méthodes de Mesmer sont considérées aujourd'hui comme les prémices de l'hypnose et de la thérapie suggestive.



Sigmund Freud

Né le :
06/05/1856 à Freiberg en Moravie
Décédé le :
23/10/1939 à Londres
Nationalité :
autrichienne
Formation :
médecin / neurologue, psychanalyste
Spécialisation :
psychologie profonde

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Bibliothèque	50 %
Comptabilité	25 %
Hypnose	60 %
Médecine	70 %
Persuasion	50 %
Psychanalyse	80 %
Psychologie	60 %
Sciences humaines : anthropologie	10 %
Sciences de la vie : biologie	40 %
Sciences formelles : chimie	40 %
Sciences de la vie : pharmacologie	30 %
Sciences formelles : physique	25 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Langue maternelle : allemand	95 %
Langues : anglais	50 %
Langues : grec ancien	25 %
Langues : latin	55 %

Parcours professionnel

Freud est né en 1856 à Freiberg. En 1859, sa famille va à Vienne en passant par Leipzig. À l'origine, Freud voulait étudier le droit après l'école mais il choisit la médecine et commence ses études en 1873 à l'université de Vienne.

De 1882 à 1885, il travaille comme médecin dans l'hôpital de Vienne. Jusqu'en 1887, il se consacre à des études sur la cocaïne et entreprend lui-

À Vienne, la « Wiener Narrenturm » (tour des fous de Vienne) abrita des aliénés entre 1784 et 1866.

Le plus grand établissement d'Europe est l'Hôpital de la Salpêtrière de Paris. Il accueillait jusqu'à 8 000 femmes, chez lesquelles s'imposait une hiérarchie très stricte. Les nobles fuyant la Révolution formaient la couche supérieure et les mendiantes, les démentes, les vieillardes et les malades chroniques se trouvaient tout en bas de l'échelle. Elles dépérissaient dans les conditions les plus effroyables et se voyaient exposées dans un amphithéâtre érigé par leurs soins. L'hospice de Bicêtre, quant à lui, servait aux hommes.

La libération des chaînes

La situation commença à s'améliorer pour les malades lorsque le pasteur William Tuke (1732 - 1822) en Angleterre, Philippe Pinel (1745 - 1826) directeur de la Salpêtrière en France, et plus tard Langermann en Allemagne les libérèrent de leurs chaînes dans un mouvement prônant le traitement moral des patients. Ils s'efforçaient avec leurs thérapies de guérir les patients, même si celles-ci apparaissent aujourd'hui comme très barbares. On compte parmi elles des cures de privation de nourriture, des immersions dans l'eau glacée ou encore des thérapies par chaises ou lits tournants.



Les chaînes tombent

Dans un lit, le malade est attaché avec la tête à l'extérieur et tourne jusqu'à 60 fois par minute. Ainsi, le sang est amené au cerveau, ce qui provoque non seulement des nausées, mais également des oppressions et des peurs d'étouffement. Cette méthode était appliquée aux patients mornes et désobéissants. Les ligotages sur des lits ou des chaises et les coups de fouets continuent d'être pratiqués dans certains cas.
Peu de temps après, il est constaté qu'un grand nombre de traitements avec appareils sont non seulement sans effets, mais se révèlent dangereux. En Allemagne, Wilhelm Griesinger (1817 - 1868), professeur et directeur de plusieurs cliniques universitaires et services psychiatriques, profite de ces nouvelles connaissances. De plus en plus d'établissements exemplaires sont construits. On tente tout d'abord de séparer les patients présentant un espoir de guérison des autres, puis on leur propose un environnement propice. Ils disposent par exemple d'une pièce dans laquelle ils peuvent jouer au billard, des jardins invitent à la flânerie, une salle de concert permet d'avoir accès à des distractions musicales et une bibliothèque offre un large choix de livres prestigieux. Une autre pierre angulaire de la thérapie morale est la proposition d'activités sensées pour les patients. Les jeux de société, les quilles, le travail du bois ou la jardinerie détournent les pensées déplaisantes. De nombreux asiles sont situés dans des lieux éloignés et calmes, comme par exemple au bord de la mer.

Recherche des causes

À cette époque, dans les cercles scientifiques, les causes des maladies mentales sont très controversées.

Une partie d'entre eux suit une approche neuroscientifique et biologique et se penche sur l'anatomie et la chimie du cerveau humain, ce qui introduit l'idée d'une propriété héréditaire de la folie.

L'autre partie s'inscrit dans un modèle biopsychosocial. Les troubles psychiques seraient causés par des problèmes sociaux et des situations de stress non prises en compte, tout cela généré par l'urbanisation grandissante qui délite les anciennes communautés villageoises et augmente la pression sur l'individu. Les ouvriers, en particulier, ne disposaient plus de la sécurité offerte par les communautés des villages et ils en étaient réduits à combattre pour leur survie, ce qui en entraînait certains dans la folie.
De ces deux courants de pensée découlèrent naturellement différentes méthodes de traitement.

Les nerfs, les nerfs

Au XIXème siècle, on assiste à un phénomène grandissant particulier : la névropathie chez les personnes des couches supérieures de la société. La plupart d'entre elles sont hypocondriaques. De nombreux patients font partie de la noblesse, suivis plus tard par ceux de la haute bourgeoisie. Ils mettent un point d'honneur à ne pas identifier leur névropathie avec la folie, mais à la considérer comme un mal-être physique, comme pourrait l'être la fièvre. Dans les cures thermales, ils font l'éloge de l'effet apaisant du soulagement par l'eau bénite.

Les adresses les plus réputées sont celles de Doberan dans le Mecklenburg, Nenndorf près de Hanovre et Teplice en Bohème. Également connues au-delà de leurs frontières, on trouve Gastein en Autriche, Karlovy Vary en Bohème et Bath en Angleterre. Cette clientèle y trouve des traitements auprès de « médecins de société », moins médecins que personnalités disposant de références sociales, mais compatissant à leur égard et leur diagnostiquant plutôt une hystérie ou un surmenage.

Le neurologue et directeur réputé de la Salpêtrière Jean-Martin Charcot (1825 - 1893) effectua des recherches sérieuses concernant les nerfs. Il permit de grandes avancées dans les causes de l'hystérie, en renonçant à les chercher dans l'utérus et expérimenta l'hypnose pour sa guérison.

Surpeuplement des asiles

Si l'on poursuit jusqu'au milieu du XIXème siècle, on constate que les conditions des établissements de santé se sont à nouveau dégradées. La raison n'est pas une modification de la considération des patients, mais un surpeuplement des asiles, en particulier aux États-Unis et en Grande-Bretagne. Les causes en sont diverses et variées. D'une part, de plus en plus de familles placent leurs parents sous la garde d'un psychiatre, car les traitements sont meilleurs et de nombreuses personnes dans le besoin sont déplacées des maisons de pauvres dans les asiles psychiatriques.

D'autre part, le nombre croissant de patients s'explique par la propagation de la syphilis et donc des malades atteints de neurosyphilis. L'augmentation de la consommation d'alcool est également responsable de bien des internements. Le nombre de patients présentant des symptômes de schizophrénie et envoyés dans les asile augmente probablement également. Le nom de schizophrénie est introduit en 1907 par le psychiatre suisse Eugen Bleuler (1857 - 1939) et remplace le terme de « Dementia praecox ». La surpopulation dans les établissements de santé conduit à une baisse fulgurante du taux de guérison. Il reste aux médecins aussi peu de temps pour les traitements sérieux que pour la recherche. La réputation des psychiatres dans les cercles de médecins s'effondre et de nombreux étudiants doués se spécialisent plutôt dans d'autres domaines.
Avant le début de la Première Guerre mondiale, la situation des asiles revient à ce qu'elle avait été auparavant, une structure de parcage des patients. L'ordre maintenu par des gardiens, parfois avec une grande violence, remplace la thérapie des médecins. Dans certains lieux, le temps manque même pour l'assistance de base, de sorte que les patients doivent s'allonger au sol, dans leurs excréments, dans des espaces surpeuplés.

Psychiatres renommés du début du XXème siècle

Pas à pas, nous nous approchons d'une période dans laquelle nous allons rencontrer des personnes contemporaines des investigateurs, et qui seront des interlocuteurs potentiels. Retournons avant cela à la fin du XIXème siècle. On y trouve Emil Kraepelin (1855 - 1926), psychiatre influent, professeur à Heidelberg à partir de 1891, puis à Munich à partir de 1903. Il effectue une grande avancée dans la catégorisation des maladies mentales en examinant avec précision son déroulement et en tenant compte des rapports causaux et pas seulement temporels. Cela lui permet de différencier la *Dementia praecox* des troubles maniaco-dépressifs.

Aux États-Unis, on peut également citer l'immigré suisse Adolf Meyer (1866 - 1950) qui suit le même courant que Kraepelin. Il occupe un poste de professeur depuis 1910 à la Johns Hopkins Medical School de Baltimore et conduit des travaux reconnus à l'étranger. Auparavant, les recherches valant la peine d'être mentionnées étaient quasi inexistantes en raison de la formation insuffisante du personnel des asiles ; un grand nombre de médecins pratiquant dans ces établissements n'avait pas de diplôme de médecine.

Il faut se rendre à Vienne pour rencontrer le représentant le plus célèbre de cette corporation médicale : Sigmund (ou plutôt Sigismund Schlomo) Freud (1856 - 1939). Le père de la psychanalyse moderne atteignit le sommet de son art dans les années 1920. Ses travaux concernant l'hystérie et l'hypnose sont tout d'abord influencés par Charcot qu'il rencontra à Paris en 1885. Son ouvrage *L'Interprétation des rêves* est considéré comme marquant le début de la psychanalyse. Il se détourne de l'hypnose et se penche sur l'association libre et l'interprétation des rêves. Dans son livre *Le Moi et le Ça* paru en 1923, il explique pour la première fois sa théorie du Ça, du Moi et sur Surmoi. Le Ça est l'inconscient et comprend les instincts (nourriture, sexe) et les sentiments (haine, amour, etc.). Le Moi est l'interface entre le Ça, le Surmoi et l'environnement. Le Moi est en grande partie conscient et comprend la pensée et la recherche de solutions rationnelles. Le Surmoi représente les valeurs éducatives et morales, il est le savoir et donc l'opposé du

même des expériences. La tentative de soigner un ami dépendant de la morphine en lui administrant de la cocaïne échoua cependant. Il rencontre à cette période dans une clinique psychiatrique Jean-Martin Charcot qui s'intéresse à l'hystérie et se lie d'amitié avec le médecin Josef Breuer avec qui il développe une forme primitive de la psychanalyse dans le cas « Anna O. ». En 1886, Freud épouse Martha Bernays avec qui il a six enfants : Mathilde (1887 - 1978), Jean Martin (1889 - 1967), Oliver (1891 - 1969), Ernst August (1892 - 1970), Sophie (1893 - 1920) et Anna (1895 - 1982). Sa fille Anna suit les traces de son père et se fait également un nom.
Freud passe son agrégation et devient maître de conférence en neuropathologie à l'université de Vienne. La publication de son livre *L'Interprétation des rêves* en 1899 est considérée comme le début de la psychanalyse. En 1902, il est nommé professeur à l'université de Vienne. Il convoque le premier Congrès International de la Psychanalyse de Salzbourg qui sera suivit de nombreux autres et fonde en 1910 l'IPV, société psychanalytique internationale.

En 1922, il développe un cancer de la mâchoire, qui malgré deux opérations en 1923 avec l'ablation d'une partie du menton et de la mâchoire empire jusqu'à son décès. En dépit de sa grave maladie, Freud développe dans les années 1920 l'idée d'une structure psychique de base : le Ça, le Moi et le Surmoi. Freud émigre 1938 à Londres en raison de ses origines juives où il choisit de mettre fin aux tourments de sa maladie en 1939 par injection d'une dose de morphine.

Oeuvres (sélection)
- *L'Interprétation des rêves* (1899 / 1900)
- *Au-delà du principe de plaisir* (1920)
- *Le Moi et le Ça* (1923)
- *L'Avenir d'une illusion* (1927)
- *Malaise dans la civilisation* (1930)

Idée
Freud est considéré comme le fondateur de la psychanalyse. Il fait tout d'abord des recherches sur l'hypnose et ses effets afin d'aider les personnes présentant des troubles psychiques. Plus tard, il développe la psychanalyse, qui repose sur les associations libres et l'interprétation des rêves, afin de comprendre et de traiter la structure de l'âme humaine. D'après lui, les hystéries et névroses découlent de conflits du subconscient qu'il tente de résoudre tout d'abord par l'hypnose puis par la psychanalyse. Les rêves ont pour Freud une signification particulière, car ils reflètent l'état intérieur de la personne et donnent accès à des informations importantes concernant le moral du patient. La tâche du psychanalyste est d'aider ce dernier à interpréter ses rêves grâce aux associations libres.

Selon l'une de ses théories, de nombreux troubles psychiques résultent d'une éducation dans laquelle la sexualité est un sujet tabou et réprimé. Les instincts ne peuvent pas être assouvis et sont repoussés dans le subconscient. Ils y restent actifs et ressortent par exemple par des névroses. D'après Freud, la plupart des conflits reposent sur les relations aux personnes dans l'enfance, et par conséquent, surtout les parents.

Lors de son développement, l'enfant vit plusieurs phases et leurs conflits respectifs, et doit les surmonter. C'est dans ce cadre que sont mentionnés le complexe d'Œdipe et le complexe d'Electre (ces termes ont été inspirés de C. G. Jung).

Le complexe d'Œdipe décrit un stade important du développement des petits garçons dans lequel ils convoitent leur mère, la première personne de sexe féminin de leur vie, et voient leur père comme un rival. Ils désirent tuer leur père et épouser leur mère. Un conflit d'Œdipe surmonté avec succès signifie que l'enfant reconnaît la figure du père et son autorité.

Le complexe d'Électre, au contraire, décrit le lien extrêmement fort d'une petite fille pour son père et l'hostilité envers la mère.

Ça. Freud explique tous les troubles mentaux par la sexualité infantile. Bon nombre de ses compagnons de route, dont Eugen Bleuler et Carl Gustav Jung (voir page 100), se désolidarisent de lui face à son entêtement sur ce sujet.

Pour les joueurs de *L'Appel de Cthulhu*, rendre visite à Carl Gustav Jung est d'un intérêt tout particulier en raison de sa mention dans de nombreuses histoires du Mythe. Ce Suisse (1875 - 1961) est considéré comme le fondateur de la psychologie analytique. Le terme « complexe » et la différenciation entre un être introverti et extroverti proviennent de lui. Il voit dans un « inconscient collectif » les bases héritées de l'histoire de l'humanité. C'est lui qui a façonné l'origine des âmes humaines et des archétypes.

Jung appuie sa théorie sur de nombreux documents historiques de diverses cultures. Il constate alors que certains motifs apparaissent dans différents endroits indépendants les uns des autres.

Outre les diverses avancées des années 1920, le chapitre le plus noir de la psychiatrie sera également entamé avec une grande responsabilité portée par le psychiatre Alfred Hoche (1865 - 1943) et le juriste Karl Binding (1841 - 1920) qui publient en 1920 *Die Freigabe der Vernichtung lebensunwerten Lebens. Ihr Maß und ihre Form* (l'autorisation de la suppression de la vie indigne d'être vécue).

Cet écrit sera l'une des bases des programmes d'euthanasie du régime national socialiste.

Établissements de santé et méthodes de traitement au début du XXème siècle

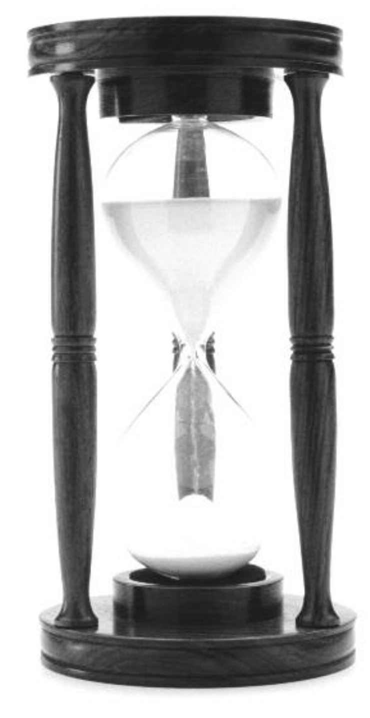
La surpopulation dans les asiles se résorbe lentement après la fin de la Première Guerre mondiale en Allemagne et un peu plus rapidement aux États-Unis et en Grande-Bretagne.

La clientèle aisée s'en remet volontiers aux cliniques privées ou suivent une psychanalyse freudienne. Aux États-Unis, mais également en Europe, la majorité des analystes gagnent bien leur vie en s'asseyant pendant une heure derrière le canapé où est allongé le patient et en l'écoutant raconter ses rêves tout en les lui faisant interpréter.
Dans de nombreuses cliniques également, la psychanalyse est intégrée comme forme de thérapie. Elle complète les bains, la thérapie de l'air frais et de l'électricité, la gymnastique et les massages. Peu à peu, de plus en plus de cliniques pratiquent des traitements actifs et ouverts.

Julius Wagner-Jauregg (1857 - 1940) fait une découverte significative en 1917 en traitant avec succès la neurosyphilis par l'inoculation de la malaria et obtient pour cela le prix Nobel dix ans plus tard. D'autres médicaments, à base de pénicilline par exemple, seront développés dans les décennies qui suivent.

Notre dernier saut dans le temps nous conduit à la fin de notre voyage en 1938. Cette année-là, la sismothérapie ou électroconvulsivothérapie est introduite. Elle se développe rapidement par manque de médicaments psychotropes, mais reste très controversée.

Non moins controversée, mais constamment développée par différents médecins (voir page 102), on trouve la lobotomie, dont l'utilisation est en recrudescence depuis le tournant du siècle. Une fois le crâne ouvert ou tout du moins un trou percé dedans, une partie bien ciblée des tissus du cerveau est détruite. Cela ne soigne pas, mais détruit l'imagination, les sentiments et la capacité d'abstraction du patient, de sorte qu'il est facilement contrôlable. Faites que les investigateurs ne subissent pas un tel destin !



Les dommages de la Première Guerre mondiale

La Première Guerre mondiale fut la première guerre que le monde ait connue avec autant de pertes humaines. Outre les centaines de milliers de morts, il y eut des conséquences sur la population des nations impliquées (en particulier l'Allemagne, l'Autriche, la France et le Bénélux).

Pour la première fois, on assiste à l'apparition de traumatismes, les dénommés états de stress post-traumatiques. Avant la Première Guerre mondiale, des symptômes semblables n'étaient observés que chez les femmes et étaient associés à l'hystérie.

Le fait d'être parqués dans les tranchées, la peur permanente des blessures et de la mort, ainsi que la vue de la mort misérable de leurs camarades ébranlaient les hommes au plus profond d'eux-mêmes. Un grand nombre d'entre eux ne supportait plus les souffrances atroces et le stress constant ; certains se mettaient à crier et à pleurer de façon incontrôlable, d'autres se figeaient, ne pouvaient plus bouger et devenaient muets, d'autres encore perdaient la mémoire et la capacité de ressentir les émotions. Le nombre des victimes augmenta à tel point qu'il ne fut plus possible de passer outre la nécessité d'un traitement psychiatrique et qu'il fallut les accueillir aussi rapidement que possible dans les hôpitaux. Selon des estimations, les dépressions concernèrent par exemple 40 pourcent des blessés de guerre chez les Britanniques.

Les divers symptômes ne disparurent pas aussi facilement avec la fin de la guerre comme on le pensait alors. De nombreuses personnes continuèrent de subir leurs effets. Un officier britannique ayant survécu pendant plusieurs jours avec ses sergents sans eau ni nourriture en zone ennemie raconte ses troubles persistants :
Je suis aujourd'hui poursuivi par des rêves dans lesquels j'entends les grenades qui explosent et qui volent dans les airs. Je revois toujours et encore mes sergents, morts et vivants, et les images de ma tentative de retour vers les nôtres. Parfois, je ressens dans mes rêves la faim et la soif que j'ai vécus alors. Lorsque je me réveille, j'ai le sentiment de ne plus avoir de force et je suis baigné de sueur. Je ne sais tout d'abord pas où je suis et mon environnement prend la forme des ruines dans lesquelles je suis resté caché si longtemps. J'ai parfois l'impression de ne pas être vraiment réveillé et de m'assoupir, puis je pense parfois être à l'hôpital puis à nouveau en France. La journée, lorsque je suis assis là à ne rien faire, je remarque la manière dont je somnole et aussitôt je retourne en France en pensées.

Le poète Robert Graves décrivit des symptômes identiques et déclara se comporter dans la vie civile comme s'il se trouvait encore dans les tranchées.
Ma raison et mes nerfs restaient configurés par la guerre. À minuit, des grenades explosaient sur mon lit, bien que Nancy dorme à côté de moi ; la journée, les étrangers prenaient les visages d'amis tombés au combat. Lorsque je fus assez remis pour grimper la colline derrière Harlech et jeter un regard sur le paysage qui me tenait le plus à cœur, je n'y vis plus qu'un champ de bataille potentiel.

Les personnes concernées par ce type de traumatisme ne rencontraient en général aucune compréhension. Les experts doutaient que les évènements traumatisants qu'ils avaient vécus soient la cause de leurs symptômes et considéraient les facteurs organiques comme décisifs. Ainsi, la thèse avancée par exemple de la cause du choc des grenades serait la présence de particules minuscules de bombes dans le cerveau. Certains psychiatres et psychologues supposèrent à l'époque que les troubles étaient causés par les ondes de choc des grenades ou par les bruits assourdissants des explosions.
Les alliés appelèrent cette maladie la « Bomb Shell Disease » (en française : obusite), car ils pensaient que les ondes de choc des explosions avaient appliqué une pression sur le crâne et le cerveau et l'avaient ainsi endommagé.

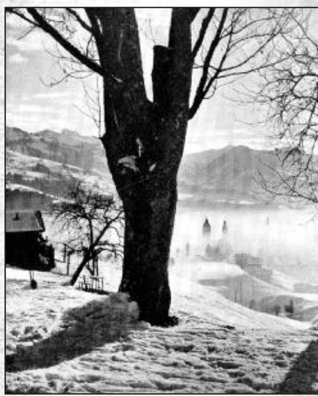
D'autres experts doutaient de la véracité des symptômes décrits et considéraient la plupart des cas comme des simulations et l'obtention des compensations financières comme la racine essentielle des symptômes. Enfin, selon certains, les symptômes résultaient de troubles psychiques déjà existants ou au caractère douteux du patient. Les médecins ayant une approche traditionnelle et conservative de l'image de l'homme réprouvaient ces malades et les désignaient comme des lâches et des « invalides moraux ». Dans leur esprit, un homme, un « vrai », se porte volontaire pour la guerre, ne montre aucun sentiment et surtout ne s'effondre pas. Il s'ébruita de quelques administrations militaires que ces soldats ne méritaient pas d'être traités comme des patients, mais qu'ils devaient plutôt passer devant une court martiale ou être exclus de l'armée de façon déshonorante.
En raison de cette attitude très répandue, la problématique du traumatisme ne fut pas réellement étudiée après la Première Guerre mondiale malgré le nombre de victimes. Celles-ci furent plus ou moins abandonnées à leur triste sort et l'intérêt des médecins et du public retomba après la guerre.
Les caractéristiques des états de stress post-traumatiques sont les cauchemars, les troubles du sommeil ainsi que le fait de revivre encore et encore la situation traumatisante et menaçante (ou vécue comme menaçante) dans les dénommés flashbacks. Ces retours en arrière sont en général très précis, comme dans un scénario de film, et sont accompagnés des bruits, des odeurs et des émotions. La situation passée est vécue dans ces flashbacks comme dans la réalité, comme si la personne concernée se retrouvait là. Les amnésies étant également typiques de ces états, il manque souvent des morceaux de ce « film ».

Il est encore courant que des déclencheurs sonores, visuels, olfactifs ou tactiles différents selon les personnes génèrent de forts sentiments de peur ou de panique.
La plupart des patients tremblent de façon incontrôlée et ne tiennent plus sur leurs jambes, n'arrivent plus à se nourrir et éprouvent une peur panique à la vue d'objets apparemment banals tels que des bonnets ou des chaussures.
Les guérisons furent pratiquement inexistantes car il n'existait pas de thérapie pour ces troubles. Les victimes étaient la plupart du temps dépendants pour le reste de leur vie.

**Idée de scénario :
Une épidémie bénie**

Avant la découverte des antibiotiques, il existe un médicament dénommé Salvarsan, contenant de l'arsenic, développé par Paul Ehrlich en 1909. Les investigateurs doivent apporter une grande quantité de ce médicament relativement onéreux dans un petit village touché par une épidémie de syphilis. Ils peuvent être envoyés par le ministère de la santé pour éviter toute propagation de la maladie.

Arrivés sur place, au vu des symptômes, ils constatent que les habitants malades sont bien plus nombreux que prévu (voir la description de l'évolution de la maladie). Cela va des personnes très âgées aux jeunes gens insubordonnés. Ils découvrent en outre un grand nombre d'enfants et d'adolescents handicapés, vraisemblablement pour cause d'inceste. Il ne reste plus aucune trace du médecin qui a réclamé le médicament et celui qui l'a soi-disant remplacé est rapidement démasqué : il se trouve être l'instituteur du village.



Une tranquillité trompeuse

Les investigateurs se heurtent à un mur de silence, leur assistance est refusée avec brusquerie et ils sont menacés, voire subissent des accès de violence s'ils ne déguerpissent pas.

Lors de la pleine lune suivante, les personnages assistent à l'hommage délibéré d'un grand nombre de villageois à un Lloigor. Sans aucune pudeur, ils se livrent à une orgie gigantesque pendant laquelle le Lloigor se nourrit de leurs points de Magie. La syphilis est reçue avec fierté comme un signe de bénédiction et distribuée avec joie par ceux qui n'ont pas encore de symptômes visibles. Les investigateurs doivent donc bannir un danger médical en plus du surnaturel.

La syphilis

La syphilis est une maladie traître et très répandue. Vers 1900, un tiers des patients allemands en psychiatrie se voyait diagnostiquer la syphilis. Pendant longtemps, les psychoses déclenchées par cette maladie furent au centre de la recherche psychiatrique en raison de sa propagation. Ce n'est qu'au début du XXème siècle que la cause de la maladie fut décryptée et qu'il fut possible de développer plus tard des traitements adéquats. Au tournant du siècle, on pensait que la maladie avait été ramenée du Nouveau Monde après la découverte de l'Amérique (thèse aujourd'hui réfutée). Elle apparut pour la première fois en 1495 lors du siège de Naples par les Français. Pendant cinq ans, ce phénomène épidémiologique s'abattit sur toute l'Europe. Dans chaque pays, la maladie prit un nom différent dans le langage populaire, selon sa source supposée. Ainsi, elle s'appelait en France le « mal italien », en Allemagne le « mal français » et en Pologne le « mal allemand ». Partout elle fit d'innombrables victimes dans les siècles qui suivirent, et parmi elles des personnes célèbres comme Al Capone, Oscar Wilde ou Friedrich Nietzsche. La syphilis est une maladie vénérienne provoquée par une bactérie. Elle se transmet par le contact des muqueuses ; une mère infectée peut également transmettre la maladie au nouveau-né par le placenta. Cette maladie se divise en quatre stades pouvant très souvent s'étaler sur des années. La période d'incubation est de trois à quatre semaines et conduit à la **syphilis primaire**. Sur le point d'entrée de la bactérie se forme une lésion rosée et indolore d'où suppure un fluide incolore et contagieux. Une à deux semaines plus tard, les ganglions lymphatiques voisins gonflent et deviennent durs. Les symptômes disparaissent même sans traitement au bout de quelques semaines. Huit semaines plus tard, lors de la **syphilis secondaire**, le malade présente des symptômes semblables à la grippe, tels que de la fièvre, un épuisement physique ou des douleurs à la tête et aux membres. Tous les ganglions lymphatiques du corps sont gonflés. Au bout de dix semaines apparaissent des éruptions sans démangeaison. Celles-ci ne sont d'abord que des tâches roses sur la peau, mais deviennent ensuite d'un brun cuivré. Le fluide libéré lorsqu'elles éclatent est très infectieux. Dans des cas plus rares, on peut observer des modifications de la muqueuse au niveau de la bouche et des parties génitales ainsi qu'une chute des cheveux. Au bout de quatre mois, les lésions sont soignées, mais elles réapparaissent à divers intervalles en cas d'absence de traitement. La maladie devient alors **latente** pour de nombreuses personnes, bien que la bactérie reste dans le corps et présente un risque d'infection. La syphilis tertiaire peut à tout moment se déclencher, après quelques mois ou années, et entraîner les célèbres psychoses. Au bout de trois à cinq ans, dans le **stade tertiaire**, le corps entier, y compris les organes internes sont contaminés. Des ganglions, souvent caoutchouteux et durs, se forment et des lésions importantes se développent sur la peau ; la paroi nasale peut même se percer au niveau du palais. Lorsque les ganglions éclatent, ils détruisent les tissus environnants. Un ganglion présent au niveau de l'aorte est particulièrement dangereux, car il peut provoquer des hémorragies internes. À ce stade, la bactérie en cause n'est plus décelable.



En cas d'absence de traitement, la personne atteinte souffre dix et vingt ans après le début de la maladie de **neurosyphilis**, entraînant des troubles neurologiques graves, dus à la destruction des tissus nerveux (paralysie progressive). Cette destruction des tissus du cerveau conduit à des modifications comportementales pouvant aller jusqu'à la démence ou la mégalomanie, accompagné de crises d'agressivité et d'hallucinations. On a également pu constater parfois une augmentation transitoire des capacités mentales et cognitives des personnes contaminées. La moelle épinière est ensuite touchée et les nerfs du patient endommagés, si bien que la douleur tout d'abord intense se transforme en insensibilité. Le malade devient peu à peu invalide et les atteintes ostéo-articulaires sont fréquentes. Jusqu'au début du XXème siècle, avant la découverte des antibiotiques, le mercure, substance toxique, était utilisé comme traitement pour les malades atteints de la syphilis. Il était appliqué sur la peau, injecté ou inhalé. Ce traitement peu efficace produisait de nombreux effets secondaires tels que la perte des cheveux et des dents ainsi que le déclin rapide des fonctions du corps. Les indiens introduisirent une thérapie à base de bains de vapeur et d'un thé brûlant à base de gaïac apaisant. En 1917, Julius Wagner-Jauregg développa une méthode de traitement des patients en leur inoculant la malaria. La bactérie responsable de la syphilis ne résiste pas aux températures supérieures à 41 °C atteintes par le corps lors des accès de fièvres provoqués par la malaria. Ce médecin viennois se verra attribuer en 1927 le prix Nobel pour cette méthode utilisée jusqu'à l'arrivée des antibiotiques.

La folie et le gardien

La folie est un outil important dans le jeu de rôle de *L'Appel de Cthulhu*. Elle rend le monde palpitant et plein d'émotions (devenir lentement fou laisse rarement de marbre) ; elle donne au gardien de nombreux moyens pour façonner l'univers et mettre chaque joueur pendant un court instant sous les feux de la rampe. Néanmoins, la folie cache également des dangers pour la réussite d'une campagne. Un claustrophobe qui ne peut pas entrer dans une grotte car celle-ci est trop étroite et sombre ne sera d'aucun amusement car il devra attendre patiemment que l'aventure se termine.

Quelle que soit la manière dont on souhaite se servir de la folie dans un groupe de joueur, il faut impérativement en définir les limites. Que signifie devenir fou ? L'investigateur est-il contraint de sortir du jeu jusqu'à ce qu'il soit guéri (si tant est que cela soit possible) ? Faut-il dans ce cas prévoir des personnages de rechange ? Cela signifie-t-il que le joueur du personnage correspondant doive jouer aussitôt la folie de la façon la plus naturelle possible ? Quelle que soit la décision, la gamme des maladies psychiques choisie doit être cohérente avec la stratégie définie.



Dans les pages suivantes, vous trouverez des idées rassemblées pour permettre le fonctionnement d'une campagne intégrant la folie. Chaque groupe doit trouver sa propre voie et, pour cela, quelques expérimentations sont nécessaires. Il faut essayer certains conseils qui vous paraissent intéressants et les laisser de côté si cela n'est pas vraiment utile dans votre cas. Un conseil qui ne vous avait pas spontanément semblé pertinent pourrait même être celui qui s'adaptera le mieux à votre groupe.

Variantes de la folie

Le fil entre le décès cauchemardesque et le chemin *a priori* miséricordieux sur lequel se déplace le joueur semble très fin. Dans les campagnes de *L'Appel de Cthulhu*, des tests de SAN sont souvent demandés et il n'est parfois plus du ressort du gardien de décider si l'investigateur subit un choc, une séquelle ou s'il sombre une fois pour toutes dans la folie. Le gardien peut se référer aux tableaux correspondants dans le *Livre de base* (pp. 101-111 ; *30ème anniversaire* pp. 150-163) ; il lance alors un dé pour la phobie ou un autre trouble mental et communique le résultat au joueur. Ce dernier intègre tout cela et joue plus ou moins bien selon sa créativité ou son talent de comédien sa variante de la folie avec un degré de satisfaction divers.

Jusque là, tout va bien. La folie offre cependant bien plus de possibilités que cela dans un jeu de rôle. Elle est, il ne faut pas l'oublier, l'un des éléments centraux des histoires de H. P. Lovecraft et jouer en l'intégrant présente un potentiel qui va bien plus loin que le simple jet de dé par rapport à un tableau des correspondances. Le gardien doit toujours essayer de considérer la folie pour ce qu'elle est : insaisissable, épouvantable et au-delà des normes.

Bien sûr, les joueurs doivent apporter leur contribution. Un joueur qui incarne son personnage fou de façon tangible est sans conteste un enrichissement pour le jeu.

Cependant, la pratique nous montre que les joueurs appréhendent leurs phobies ou leurs troubles mentaux de manière plutôt inattentive, que ce soit parce que l'aventure ne leur laisse pas le temps de jouer leur folie, ou parce que certains joueurs pensent que le personnage subit des accès de folie meurtrière ou reste prostré dans un coin, la bave à la bouche. Dans ce cas également, le gardien doit montrer l'exemple à ses joueurs et ce chapitre est destiné à donner quelques conseils et suggestions pour exprimer la folie au plus près de l'ambiance requise.

Idée de scénario : Folie nomade

La kathisophobie, la peur de s'asseoir, n'est pas particulièrement répandue. Cela éveille par conséquent la curiosité lorsque dans l'entourage des personnages ou dans leur environnement de travail (avec un métier adéquat tel que médecin ou psychiatre), de nombreux cas surviennent.

Cette phobie disparaît cependant d'elle-même au bout d'un certain temps, mais elle atteint un ou plusieurs investigateurs les uns après les autres. Commence alors un jeu de piste qui mènera les personnages à l'origine de cette chaîne de peur : un collectionneur morbide a ramené avec une vieille chaise électrique l'esprit du dernier condamné, un cultiste du Mythe, qui avait empêché sa mort complète grâce à un sortilège.

Depuis lors, son âme saute de corps en corps et transmet sa peur de s'asseoir, ce que l'on peut comprendre, considérant la dernière place qu'il a occupée. Si le gardien le souhaite, l'esprit peut posséder des capacités limitées telles qu'un contrôle bref des pensées ou de télékinésie.

Lors d'une recherche concernant les victimes de la chaise électrique, les investigateurs peuvent trouver le refuge du condamné abritant le sort et le briser.

Il est possible d'utiliser d'autres phobies comme la bathophobie (peur des profondeurs, le mort a été précipité du haut d'une falaise), la chronomentrophobie (peur des horloges, le mort a été tué avec une horloge), ou encore la diplopiphobie (peur de voir double, le mort a été étranglé par son jumeau).

Laisser le joueur dans le flou

Quels indices mettent-ils sur la piste de la folie ?

Avant de tenter de se soigner, il faut se rendre compte que quelque chose ne va pas. Tant que cela ne s'est pas produit, on se considère comme normal. Bon, peut-être est-on un peu stressé ou dépassé par les évènements, mais pas plus… Il n'est pas étonnant que l'on fasse des cauchemars avec un livre trouvé dans la main d'un homme momifié, la bouche ouverte sur son dernier cri (ce qui n'aurait pas été si grave si le mort n'avait pas écrit des avertissements avec le sang de son doigt et que cette *Chose* n'était pas sortie de sa bouche en rampant…).

Un très bon ami a été tué et cette même odeur de décomposition sentie alors se diffuse devant la porte. Et il faudrait avec cela dormir à poings fermés ? Atteint par la folie ? Voyons, je vous en prie !

Hormis les vrais états de choc, il doit être difficile pour les investigateurs (qui n'ont absolument aucune idée que les dés ont décidé de leur destin) de reconnaître qu'ils ont payé le prix de leur santé mentale pour profiter de l'extase des flûtes avec les anciens dieux près du trône d'Azathoth. En fonction de leur déchéance psychique, ils font des cauchemars, développent des peurs et voient des choses qui n'existent pas. Ils ne se rendent pas compte des modifications maladives de leur propre comportement et, lorsqu'ils constatent qu'ils ne peuvent plus faire confiance à leur cerveau, c'est la peur qui s'installe.

Avec un peu de travail, le gardien peut tenter de transmettre ce sentiment aux joueurs. Il doit tout d'abord leur dissimuler le moment où les investigateurs deviennent fous. Les tests de Santé Mentale ne doivent donc pas être dévoilés par le gardien et les pertes de SAN notées hors de la vue des joueurs concernés. Il est souvent plus adapté à l'ambiance du jeu que le gardien regarde le joueur et lui indique de façon soucieuse qu'il a encore eu de la chance.



Notes secrètes

Il n'est pas utile que le joueur apprenne qu'il est par exemple agoraphobe, car de toute façon, il oublie souvent ces « détails » lors de l'aventure. Si le gardien garde dans un premier temps le résultat de la phobie pour lui, il peut l'utiliser de façon efficace pour les scénarios suivants. En effet, lorsque l'investigateur se retrouvera à chasser un adversaire sur un terrain de football, le gardien pourra lui dire par exemple : « Tu as soudain la sensation que quelque chose d'horrifiant se tient, là, sur ce terrain. Il vient d'en haut et va t'attraper. Tu n'es plus sûr de toi et te sens très vulnérable. Tous tes sens t'empêchent de courir sur le terrain ! Tu vois avec horreur que tes camarades y sont déjà et tu te dis qu'il va tous les détruire ! »

Le gardien doit donc adapter toutes les descriptions futures en conséquence et la folie du personnage se dévoile peu à peu devant les yeux du joueur.

Il est possible de procéder de la même manière avec d'autres troubles mentaux. Un joueur dont le personnage est dépressif peut recevoir des notes du gardien lui demandant de se rendre compte de l'inutilité de ses actions. Le gardien peut indiquer des peurs paniques par un personnage qui commence à trembler et à transpirer, et qui ressent brusquement une peur effroyable. Pour les troubles psychiques tels que la cleptomanie, le gardien peut déclarer de temps en temps que le joueur retrouve dans sa poche un objet anodin qu'il avait regardé un peu plus tôt dans un magasin. La liste peut se poursuivre à l'infini.

Cela n'est bien sûr pas toujours facile. En fonction du type de folie, cela peut même devenir impossible. C'est pourquoi les phobies sont encore les plus simples à gérer.

Mais comment décrire par exemple des hallucinations optiques ou acoustiques sans être reconnues aussitôt comme telles lorsque les autres personnages ne peuvent pas les voir / entendre / sentir ? Des tests de *Trouver Objet Caché* peuvent bien sûr aider s'ils sont lancés en secret. De petites notes passées sous la table fonctionnent égale-

ment. Lorsque le joueur se rend peu à peu compte que les bruits qu'il entend depuis quelques temps n'existent pas, le gardien peut embrouiller le reste du groupe en leur indiquant que le cognement n'existe peut-être pas en réalité, mais qu'il a amené le personnage fou sur la bonne voie. Les fous ont un rapport à la réalité assez particulier, ce qui signifie qu'ils voient souvent les choses de façon plus claire que les personnes « normales ».

Dans tous les cas, le gardien doit bien planifier ce genre de déroulement. S'il laisse la chance décider de la pathologie qui s'abattra sur l'investigateur, il doit tout d'abord en choisir une palette avec laquelle il se sent en confiance. Cette liste accompagnée de quelques bonnes idées est tout ce dont il a besoin.

L'approche de la « folie cachée » ne peut pas se poursuivre éternellement. Les voix incorporelles deviennent éculées et même le gardien le plus créatif qui soit ne pourra pas trouver indéfiniment des idées géniales. Si elle est bien dosée cependant, elle peut donner des résultats impressionnants.

Obsessions paranoïaques, apparences et réalité

Les idées obsédantes et les comportements paranoïaques sont particulièrement efficaces. Le gardien peut dépeindre au joueur concerné des évènements qui semblent bien réels. Si par exemple le personnage souffre d'un délire de persécution, il peut demander au joueur d'effectuer de temps en temps un test de *Trouver Objet Caché*.

En cas de réussite, le gardien indique au joueur qu'il a effectivement vu au coin de la rue un homme enveloppé dans un manteau sombre. Il en va de même pour les hallucinations ; elles doivent être amenées par le gardien comme s'il s'agissait de visions réelles. L'investigateur est alors persuadé que ses fantasmes sont réels.

Dans de nombreuses formes de folie, la personne concernée ne sait plus faire la différence entre le monde réel et ses obsessions, ce que le gardien peut utiliser également pour sa campagne.

Il doit décrire au joueur ses fantasmes de façon bien réelle. Les tests tels que *Trouver Objet Caché* ou *Écouter* rendent la situation très réaliste pour le joueur, qui, s'il croit à ses visions, contaminera ses camarades, ouvrant les portes à un jeu de rôle particulièrement intéressant.

Troubles de la personnalité

Ici, le gardien ne peut pas faire grand chose pour apporter son aide et ces troubles sont du ressort du joueur. Il est bien sûr possible de mentionner à l'occasion pour un personnage souffrant de troubles alimentaires qu'il a encore une fois une fringale, mais de tels troubles doivent être joués sans l'aide du gardien qui peut bien sûr s'en mêler si besoin est en déclarant qu'il est temps d'être à nouveau confronté à ce comportement déséquilibré.
Il est recommandé de confier ce type de troubles à un joueur expérimenté qui n'aura pas peur de s'investir dans cette ambiance.

Cliché et folie

La folie est un composant souvent utilisé dans les campagnes de *L'Appel de Cthulhu*. C'est un aspect fascinant, mais souvent malmené. Les difficultés engendrées sont connues : une connaissance limitée du fonctionnement des troubles mentaux et/ou un déroulement trop rapide de l'aventure qui ne laisse pas le temps de jouer correctement cet élément. Si l'on souhaite laisser la place que la folie mérite dans la campagne, il faut également laisser le temps aux joueurs de l'incarner. Naturellement, il ne s'agit pas de tomber dans l'excès inverse et de délaisser l'aventure pour une représentation des psychoses de l'investigateur, mais de trouver un équilibre qui dépend également beaucoup du style de jeu du groupe de joueurs.

Les lieux communs sur la folie doivent à tout prix être évités. En effet, les joueurs inexpérimentés ont tendance à faire au nom de la folie des choses au-delà de toute éthique et morale, ce qui n'apporte rien au jeu. Si un personnage fou s'ôte lui-même la vie de façon spectaculaire ou reste prostré dans un coin en oubliant le jeu ou en se retirant consciemment tant la folie est avancée, il est recommandé de l'interner dans un sanatorium et de continuer de jouer avec un autre personnage. La folie doit donc être bien dosée et arriver en jeu comme les créatures du Mythe, trop d'un seul coup blase et gâche l'ambiance. En principe un seul personnage touché par la folie suffit par session. Si le joueur le joue correctement et que le gardien lui laisse suffisamment de temps pour l'incarner, sa folie devient alors assurément un élément de style et de jeu enrichissant.

Lorsque la santé mentale du personnage diminue au fur et à mesure de la campagne et qu'il subit un traumatisme qui le rend inapte à agir, le gardien doit également demander aux autres investigateurs ce qu'ils font de leur camarade. Un personnage para-

lysé par un choc sera tout d'abord mis en sécurité ou calmé. Si cela se produit au moment de l'attaque du quartier général des cultistes, on a plutôt tendance, malheureusement, à ignorer un camarade qui a sombré dans la folie. La gestion d'un personnage devenu fou (ou bien blessé) fait cependant partie d'un déroulement « réaliste » du jeu qui alourdit l'atmosphère.

Idée de scénario : À force de crier au loup...

Les personnages sont priés, en tant qu'initiés au surnaturel, d'examiner une maison hantée. Ils découvrent rapidement que les cognements et les apparitions de lumières vacillantes ne sont que des trucs et astuces et que le soi-disant esprit à la fenêtre est en fait un vaurien engagé pour cette tâche. Cependant, alors que cette affaire est considérée comme résolue, des évènements réellement surnaturels se produisent et conduisent les connaisseurs du Mythe à un Polype Volant : sifflets stridents qui se déplacent sans origine reconnaissable, bourrasques soudaines et bruits répétés sur le toit. Étrangement, le Polype Volant se limite à essayer de rendre fou le propriétaire tout en se dissimulant des investigateurs.

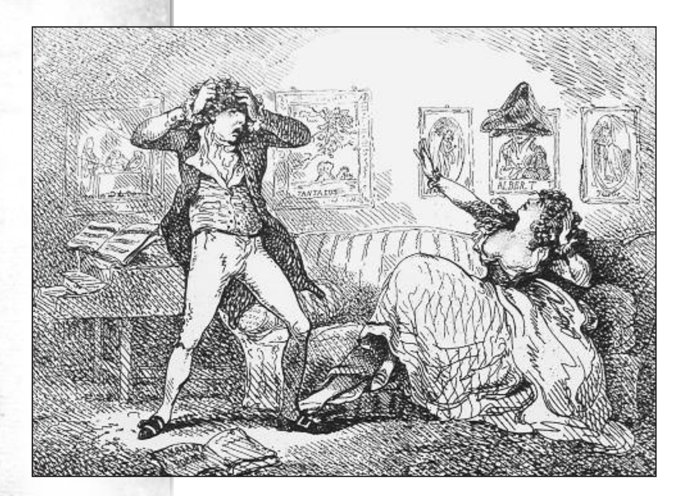
Les recherches dans cette direction peuvent leur permettre de découvrir que plusieurs habitants de la ville, tous membres de familles installées ici depuis longtemps ont été internés dans des établissements de la région avec les mêmes obsessions. Il n'est pas surprenant que les personnes y déclinent à vue d'œil, car le directeur de l'institut utilise la peur et l'énergie vitale de ses patients pour remplir un artéfact de Points de Magie à des fins encore plus effroyables.

Points de Santé Mentale

Si cela semble par trop complexe, il reste la solution de simplifier la folie dans *L'Appel de Cthulhu* et d'aller à l'essentiel. Dans l'esprit, les points de Santé Mentale ne sont rien d'autre que des Points de Vie psychiques. Tout comme les Points de Vie normaux, ils diminuent petit à petit lors de l'affrontement d'un danger et entraînent des périodes de tension non négligeables. Toutes les tentatives de représentation de la folie aussi proches que possible de la réalité ne sont que nos essais impuissants de saisir l'insaisissable.

Si l'on penche pour une approche simplifiée, il suffit de laisser tomber toute cette histoire de folie, d'utiliser les longues listes d'exemples comme inspiration et de considérer la Santé Mentale sans autre forme de procès comme un moyen d'augmenter les pertes des investigateurs.

Lorsqu'un investigateur perd la raison, le joueur donne sa feuille de personnage au gardien qui prend les rênes. Soit le joueur prend un personnage de remplacement (qui aide éventuellement son autre personnage fou à se mettre en sécurité), soit il attend que la crise passe et continue de jouer plus tard. En cas de choc psychologique, le gardien doit sélectionner une liste de troubles plus courte, qui peuvent être facilement expliqués au cours d'une action : état de choc, catatonie, ignorance du danger, fuite irréfléchie ou encore perte de connaissance. Une fois la crise passée, le joueur peut récupérer sa feuille de personnage et continuer de jouer.



La durée de la crise doit être adaptée. Il existe deux possibilités : elle est si courte que le joueur reste spectateur du jeu pendant quelques minutes ou si longue qu'il doit prendre un personnage de remplacement. Entre les deux, sur une durée de plusieurs heures ou de plusieurs jours, un joueur doit passer éventuellement le reste de sa soirée à regarder les autres sans pouvoir être actif pendant que les autres tentent de le sauver, de l'amener voir un médecin, voire de finir l'aventure sans lui. Réaliste certes, mais on ne voit plus où est l'intérêt du jeu.

Phobies

Qui ne les a jamais expérimentées ? Le personnage souffre de phobie, par exemple la phobie du sexe, depuis plusieurs sessions, mais par chance, il continue d'être jouable sans que cela le limite dans ces actions.

La dernière aventure s'est bien passée et jusqu'ici la phobie n'a pas posé de problème.

Mais soudain, les investigateurs suivent une piste qui les mène à un bordel. Le personnage est alors confronté à sa phobie et ne peut rien faire d'autre que se tenir à l'écart et attendre. S'il savait qu'il s'agit d'un culte perverti mère-fille qui honore Shub-Niggurath avec des rituels de reproduction étranges, le joueur pourrait ranger ses affaires et rentrer chez lui.

Les phobies sont des peurs irrationnelles et maladives qui peuvent rendre un être humain complètement impuissant. Les aventures dans les bordels peuvent être évitées assez facilement par le gardien, mais comment gérer un personnage claustrophobie ou qui a peur des arbres ? Les grottes et les forêts sont des éléments importants dans de nombreuses histoires d'horreur. Un personnage claustrophobe est-il condamné à attendre à l'entrée de la grotte que ses compagnons ressortent après avoir fini le travail ?

Si l'on veut entraîner les personnages dans une aventure avec des phobies ou autres troubles limités, il ne faut pas simplement s'attendre à ce que le joueur les incarne avec talent. Une bonne représentation est souvent assimilée à « exprimer sa peur ». Le personnage doit donc être joué comme étant tétanisé par la peur et tremblotant de tout son corps, et gare à celui qui déclare que son personnage tente de surmonter sa phobie et de poursuivre !

Dans les livres de Harry Potter, Ron a une peur panique des araignées, mais il combat lorsqu'il se retrouve face à l'araignée géante dans les bois, il ne s'effondre pas. C'est de cela qu'il s'agit : *surmonter* la phobie.

Laissons un peu le réalisme de côté. La peur maladive de quelque chose peut *réellement* terrasser un être humain, mais l'impulsion qui produit cette peur n'est autre qu'une attaque sur la santé mentale de quelqu'un présentant déjà un terreau fertile. Il faut donc repousser cette attaque, et au lieu de fuir, le personnage doit essayer de surmonter sa peur.

Dans le cas contraire, l'humanité pourrait disparaître ou le rituel de reproduction invoquer sur terre un avatar de Shub-Niggurath qui sèmera la perversion et la mort sur les habitants du Texas.

Techniquement, une telle attaque doit être gérée de la même manière que les autres situations angoissantes :
Le gardien définit, en fonction du degré de phobie du personnage, une probabilité de perte de SAN (par exemple 0/1D2 pour une légère phobie) et au premier contact de la peur, le joueur fait un test de *Santé Mentale*. Pour l'exemple ci-dessus, le personnage ne perd pas de point s'il réussit son test et 1D2 points dans le cas contraire. Si la situation évolue, il renouvelle le test. Quelqu'un qui a peur des arbres jettera une première fois les dés à l'entrée dans les bois, une deuxième fois lorsque la forêt se fera plus dense et une troisième fois s'il doit grimper dans un arbre.

Il y a somme toute peu de choses à observer

- L'ampleur de la perte de SAN dépend du degré de la phobie et non de l'impulsion donnée. Une phobie est irrationnelle et n'a donc aucun lien avec l'estimation de danger que les autres personnages perçoivent de la situation.

- Si le test de *Santé Mentale* réussit, la perte est de 0 ou 1. Dans le cas contraire, la présence de l'élément déclencheur entraîne une impossibilité de jouer.

- La façon d'agir du joueur ne doit pas être influencée par le gardien ; il ne faut pas tenter de contraindre le joueur à mettre sa peur en scène de façon « réaliste » et de se livrer à elle. C'est à lui de décider s'il veut essayer de la combattre et d'en assumer les conséquences éventuelles (que le gardien doit lui présenter au préalable sous forme de chiffres) ou s'il veut abdiquer et s'enfuir.

  Toute autre forme de névrose peut être gérée ainsi. Le joueur peut décider de la combattre et de risquer alors une aggravation de ses dommages psychiques ou de s'en remettre à son esprit et d'agir de façon adéquate.

La décision revient aux joueurs

La variante suivante est plutôt inhabituelle : pour s'assurer que la folie du personnage reste jouable pendant un certain temps (par exemple jusqu'à la fin du scénario), le joueur a tout loisir de décider du trouble mental qui l'accable et la manière dont il se le représente. Cela donne la possibilité d'agir tout à fait normalement et de justifier *a posteriori* la maladie. La créativité du joueur est ainsi mise à l'épreuve, ce qui est toujours une bonne chose, sans trop le limiter. Il peut ainsi entreprendre des actions de sauvetage « follement » courageuses pour ses camarades ou des attaques aux plans « déments » sur les créatures du Mythe.

Sur la durée, ce style de jeu est assez éprouvant et le personnage se retire alors à la fin de l'action jusqu'à revenir dans un état normal.

Il n'y a qu'une limitation pour le choix de la maladie mentale. Il est bien entendu que le joueur doit choisir un trouble pertinent dans le cadre du jeu. Une phobie de la glace serait peu ennuyeuse dans le désert d'Égypte. Il est donc recommandé de limiter le choix dès le début à des cas réalistes. Vous trouverez un peu plus loin dans cet ouvrage un aperçu fondé sur le plan scientifique des raisons potentielles entraînant tel ou tel type de trouble.

Folie et personnages non joueurs

Il est du ressort du gardien de dépeindre les PNJ atteints de troubles psychologiques. Ici aussi, il est conseillé d'éviter les clichés. Les rires démoniaques peuvent faire rire la première fois qu'ils sont évoqués, mais ils perdent vite de leur attrait s'ils sont utilisés à outrance. Le gardien doit par conséquent disposer d'une large gamme de personnages non joueurs. Des notes avec quelques particularités et troubles lui évitent de tomber dans les clichés et les répétitions qui manquent de saveur.


Qui est le plus fou des deux, le médecin ou le patient ?

Idée de scénario : Gagaïsme/Dadaïsme

Le terme dada, définissant le dadaïsme, fut inventé, ou plutôt emprunté, en 1916 à Zurich. En effet, à cette époque en Suisse, un shampooing du même nom était très répandu, mais il disparut des rayons au cours de la Deuxième Guerre mondiale. Dans ce scénario, un certain Christoph Faber, artiste orienté vers le dadaïsme et dont les œuvres étaient peu considérées, s'approprie la recette et le nom de ce shampooing, ainsi que l'aide financière d'un industriel. En grande pompe et sous les yeux de tous (parfois pleins de mépris), il présente au milieu artistique suisse la réédition du shampooing. Les personnages reçoivent bien sûr une invitation pour assister à ce grand évènement (ou l'obtiennent par un autre moyen), mais contre toute attente, il ne se passe rien de suspect en relation avec le Mythe.



Plus tard, de préférence lorsque les investigateurs sont sur une autre affaire à Zurich, ils assistent à une augmentation en flèche du nombre de personnes présentant des troubles psychiques et devant être admis dans des hôpitaux et sanatorium. La presse parle d'épidémie effroyable qui ne fait apparemment aucune distinction entre les riches et les pauvres, les personnes éduquées ou non ou encore les hommes et les femmes, toutes les couches de la société sont touchées. Le groupe se rendra compte, avec son sens de l'observation extraordinaire, que toutes les personnes concernées ont utilisé le nouveau shampooing Dada.

Faber a en effet tenté le pari fou de relancer sa carrière en ajoutant une substance ensorcelée qui retire toute pensée logique au fur et à mesure de son utilisation. Les utilisateurs finissent par devenir fous, incapables de procéder à des réflexions claires et profèrent des balbutiements incompréhensibles qui rappellent les poèmes du dadaïsme. La propagation de ce chaos intellectuel est sensé fournir un nouvel élan à cette tendance artistique.

Le gardien est libre de choisir si l'effet de la substance s'atténue avec le temps, s'il existe un antidote et ce qui se passe pour le personnage qui a reçu un échantillon gratuit du shampooing lors de la soirée de présentation.


Hans Beckert

Hans Beckert

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	40 %
Comptabilité	50 %
Droit	35 %
Métier : mécanique	40 %
Métier : serrurerie	10 %
Persuasion	30 %
Psychologie	20 %
Se cacher	70 %

Langues

Langue maternelle : allemand 70 %

Combat

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau à cran d'arrêt) 75 %
  Dégâts 1D4+1+Impact

Parcours professionnel

Hans Beckert est un homme de petite taille et râblé. Ce qui frappe chez lui sont ses grands yeux présentant une exophtalmie ; il ressemble sinon à un employé berlinois moyen des années 1930.

Cependant, Beckert n'est pas comme la moyenne des gens, ses pulsions le gouvernent, il entend des voix et souffre d'un délire de persécution. Après un séjour dans une maison de santé, il en sort soi-disant guéri, mais est tout sauf sain d'esprit. Il n'y a pour lui qu'une seule voie d'apaisement : céder à ses pulsion et assassiner des petites filles. *« Toujours, je dois aller par les rues, et toujours je sens qu'il y a quelqu'un derrière moi. Et c'est moi-même ! […] quelquefois c'est pour moi comme si je courais moi-même derrière moi ! Je veux me fuir moi-même, mais je n'y arrive pas! Je ne peux pas m'échapper ! […] quand je fais ça, je ne sais plus rien… Ensuite, je me retrouve devant une affiche et je lis ce que j'ai fait, et je lis. J'ai fait cela ? »*

Il vagabonde dans les rues de Berlin à la recherche de sa prochaine victime en sifflant *Dans l'antre du roi de la montagne*, extrait de *Peer Gynt* d'Edvard Grieg.

La population est en panique et le commissaire de police Karl Lohmann est au pied du mur, il doit attraper le criminel. La

Chez de nombreux PNJ, on ne découvrira pas aussitôt qu'ils souffrent de troubles psychiques. Le gardien peut mettre en scène des comportements étranges qui surprendront ou occuperont les joueurs : pourquoi l'Arabe passe-t-il toujours sa main au-dessus de son œil droit ; pourquoi le matelot prononce-t-il toujours des syllabes aux consonances étrangères entre ses phrases ? Brusques changements d'humeur, comportements irrationnels, problèmes d'élocution, regards anxieux par-dessus l'épaule, un grand nombre de possibilités s'offre aux PNJ, permettant de ne pas dévoiler de façon évidente leur folie tout en la sous-entendant. Plus le répertoire du gardien est important, mieux cela sera. La règle est toujours la suivante : laisser les joueurs dans le flou. Peut-être y a-t-il vraiment quelqu'un derrière le mur à qui le vieux jardinier lance des regards soucieux. Les joueurs doivent toujours douter : sont-ce les personnages non joueurs qui sont fous, ou bien nous ?

Scénarios centrés sur la folie

Il existe de nombreuses possibilités d'intégrer la folie comme thème central dans un scénario. Un grand nombre suit d'ailleurs le déroulement bien connu selon lequel une personne est considérée comme folle, mais avec un retournement du point de vue au fur et à mesure. Cela fonctionne également dans le sens inverse.
Dans cette variante, le gardien joue sur les apparences ; les joueurs doivent toujours douter de ce qui est vrai et fantasque. De nombreuses histoires de Lovecraft reposent sur ces présupposés. Un fou avertit son entourage d'horreurs menaçantes de dimensions cosmiques ; il est la risée de tous jusqu'à ce que ce qu'il prédisait arrive. Ce scénario fonctionne également si ce fou a réellement des troubles psychologiques. Le jeu des théories du complot international abstruses en font également partie (la « Confrérie de l'Animal » existe-t-elle vraiment ?), ainsi que les intrigues d'un héritier rusé qui veut faire sombrer son riche oncle dans la folie pour s'en débarrasser.

Une autre variante pour les scénarios centrés sur la folie sont les aventures qui se déroulent dans un sanatorium. Les sanatoriums, les établissements psychiatriques et les maisons de fous sont des contextes idéaux pour traiter de ce thème. Il existe également de nombreux exemples dans les films et la littérature : le médecin fou qui effectue des expériences effroyables sur ses patients, les pensionnaires d'un sanatorium qui se retrouvent pour des conjurations secrètes ou une société secrète qui considère les fous comme une nourriture pour les formes de vie extraterrestres.

Commencer avec les joueurs en tant que pensionnaires d'un établissement de santé est également une accroche intéressante : peu à peu, il pourraient constater que ce sont les gardiens et non eux qui souffrent de folie. Et d'ailleurs, le comportement des visiteurs qui viennent tous les dimanche avec leurs étranges fleurs à la boutonnière pour rester jusqu'à 16h55 précises est-il si normal ? Il est également possible de jouer avec des personnages déjà fous sans que les joueurs le sachent. Le gardien peut leur dépeindre leur monde (tel qu'ils le voient dans leur folie) jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que des jeux de lumière mystérieux (les médecins en blouse blanche) les menacent. Ceux qui sont attrapés par ces dangereuses choses sont effroyablement torturés (subissent une thérapie), ce qui coûte des points de Santé Mentale (et en redonne). Cet exemple extrême montre comment utiliser la folie dans un scénario maquillé. Le gardien ne doit pas avoir peur de retourner toutes les mécaniques du jeu, car dans la folie tout est possible. Dans le dernier exemple, à chaque fois que les personnages semblent perdre des points de Santé Mentale, ils en gagnent car la thérapie a réussi et lorsque le point critique est atteint, le joueur appréhende le monde réel (le sanatorium) et sa condition réelle.
Il est possible de confronter les joueurs à des figures fictives ou ayant existé dans les années 1920. Leur folie est certes connue des joueurs, mais pas des personnages, comme par exemple Hans Beckert, l'assassin du film *M le maudit* (voir la description ci-contre). Comme toujours, jouer avec la folie est un enrichissement pour les sessions de jeu si l'on prend à cœur quelques-uns de ces conseils. En tout cas, le jeu doit être dans le ton et développé avec style.

La folie et le Mythe de Cthulhu

La folie « normale », mais pas seulement

Il existe en réalité diverses façons de devenir fou. Dans *L'Appel de Cthulhu*, l'aspect « folie » joue un rôle prédominant, qui correspond même à une « folie normale », mais dont les causes sont différentes. La « folie normale » est déclenchée par quelque chose dont l'origine est « terrestre ». Cela ne signifie pas que ce n'est pas effrayant, mais le fait de se retrouver bloqué dans un ascenseur ou une pièce de petites dimensions est une expérience de ce monde, tout comme la découverte d'un cadavre ; horrible, cela va sans dire, mais tout de même « normale ».

Dans quelle mesure la folie du Mythe s'en éloigne-t-elle ? Comment se déclenche-t-elle et qu'est-ce qui la rend si particulière ?

La *folie du Mythe* est créée lorsque le monde normal entre en contact avec le monde du Mythe. C'est ce qui est souvent décrit par des « cela ne *peut* pas être vrai ». C'est quelque chose qui est impossible selon nos règles de la nature, mais qui fonctionne dans la réalité du mythe. La prononciation de formules magiques, la vue des créatures du Mythe ou encore de leurs victimes et autres.

Le Mythe et la raison humaine

La plus grande faveur accordée à l'être humain est son incapacité à mettre en corrélation toutes les choses qu'il sait.

L'Appel de Cthulhu, H. P. Lovecraft

Si l'on en croit cette citation, c'est un don exceptionnel qu'a l'Homme de ne pas pouvoir comprendre certaines choses et de ne pas le remarquer. Lorsque ces choses entrent cependant dans l'esprit humain et qu'elles relient les évènements ensemble, il lui arrive alors l'impossible, quelque chose qui ne *doit* pas être. L'être humain n'est pas fait pour cette connaissance ; elle est trop immense, trop effrayante, trop insaisissable *en fait*. Lorsqu'un être humain entraperçoit ne serait-ce qu'un petit morceau du Mythe, sa folie commence car l'Homme et le Mythe sont incompatibles.

Tous les êtres humains se basent sur des choses tout à fait terre-à-terre :

- Lorsqu'une balle est lancée en l'air, elle retombe.
- Lorsqu'il pleut, on est mouillé.
- Lorsqu'on attend, le temps passe.
- Lorsque l'on fait bouillir de l'eau, elle s'évapore.
- De façon générale, il existe un rapport causes conséquences.

L'être humain possède donc sa propre confiance ancestrale de ce qu'il a appris du « monde ». Les lois de la nature règnent en maître. Non pas parce que ce sont les lois de la nature, mais parce qu'elles se sont révélées valables jusqu'ici. Ce sont des choses que l'Homme a apprises et qu'il n'a aucune raison de remettre en cause ou de penser qu'elles peuvent changer brusquement ou qu'il n'en a jamais été ainsi. Lorsqu'une boule de billard en rencontre une autre, celle qui a été frappée se déplace ; c'est ce que l'être humain a pu observer des milliers de fois et pas une seule fois un autre effet ne s'est produit. Dans ce monde, il serait également *normal* que quelqu'un meure (en tout cas la probabilité est très élevée) si on lui assène un coup de couteau dans la poitrine. Dans le cadre de ces lois de la nature, il existe aussi des choses cruelles, effrayantes et inquiétantes, mais elles se



dissimulent au sein de ce que l'être humain attend du monde. Le Mythe, en revanche, jette le doute sur ces évidences. Il perd la confiance dans le monde tel qu'il le connaît et sa vision de tout cela est mise sens dessus dessous. Il remarque que tout n'est pas comme il le croyait jusqu'ici et son monde s'effondre. En fonction de l'époque à laquelle il vit, l'Homme ne croit pas dans les mêmes choses. Au Moyen Âge, c'était la vision du monde héliocentrique et la religion ; dans l'Antiquité, la vision du monde de Platon peut-être, le monde des idées ; dans les temps modernes plutôt une vision du monde menée par les sciences naturelles. Avant la Renaissance, le « Moi » n'était pas encore très conscient et l'individualisme devint ensuite un acquis nouveau. Il y eut et il y a en permanence des modifications et des revirements de la vision du monde qui ne font pas sombrer l'humanité dans la folie. Ils peuvent cependant se révéler tout de même dangereux pour ceux qui défendent cette nouveauté, comme Galilée a pu le constater à son époque. Pour certains, ces nouvelles découvertes peuvent effectivement être très traumatisantes et angoissantes. Ces modifications furent peut-être la cause de la folie de certaines personnes. Toutes les idées fondamentales et les axiomes d'une époque ou d'une ère sont appelés des paradigmes. Mais où est la différence avec les modifications que le Mythe façonne sur notre vision du monde ? Il détruit la confiance dans ces paradigmes et les remplace par une vérité cruelle, par son propre nihilisme horrifiant qui ne laisse rien à quoi l'humain peut se raccrocher. Alors que l'Homme obtenait en général quelque chose de tangible après une modification de sa vision du monde, le Mythe ne lui accorde rien de tout cela. Il serait possible de considérer que l'être humain puisse croire au Mythe pour ce qu'il est, mais il est en soi trop contradictoire, allant même jusqu'au paradoxe.

police entreprend tout ce qu'elle peut et investit les différents recoins de la ville, opérant rafle sur rafle. Cependant, ces contrôles incessants dérangent la pègre qui décide, sous la direction de Schränker, de rechercher elle-même le meurtrier et utilise dans ce but le réseau des mendiants. Pourchassé par tous les gangsters de Berlin, Beckert ne peut pas leur échapper longtemps et se retrouve face à un semblant de procès macabre. La police arrive sur les lieux à la dernière minute et empêche de lyncher le meurtrier qui sera reconnu coupable plus tard par le tribunal.

Hans Beckert est joué par Peter Lorre dans le classique de Fritz Lang *M le maudit* datant de 1931. Il se base sur les meurtriers en série Peter Kürten, dénommé le Vampire de Düsseldorf, et Fritz Haarmann, le Boucher de Hanovre. Contrairement aux vrais meurtriers, Beckert peut espérer que le jugement d'après le paragraphe 51 l'envoie dans un asile psychiatrique au lieu de lui infliger une peine de prison voire de mort. Le jugement reste ouvert dans ce film qui pour la première fois, aborde cette thématique de l'irresponsabilité pénale.

Idée de scénario

Si tant est qu'ils connaissent le film *M le maudit*, un gardien peut facilement faire courir des frissons glacés dans le dos de ses joueurs. S'ils se trouvent dans une grande ville allemande, de préférence Berlin, le gardien peut souligner lorsqu'il décrit les passants une silhouette bien connue : un homme trapu aux yeux exorbités, habillé d'un simple costume et d'un manteau. Il tient par la main une petite fille tenant joyeusement un ballon de baudruche. Au moment où ils croisent les investigateurs, ceux-ci peuvent entendre l'homme siffler lentement *Dans l'antre du roi de la montagne*, extrait de *Peer Gynt* d'Edvard Grieg.

Les joueurs connaîtront le destin réservé à la petite fille, mais les personnages eux auront les mains liées, car ils ne disposent pas des connaissances du film.

Idée de scénario :
La fuite de la reconnaissance

Parfois, les investigateurs réussissent dans leur combat sans espoir contre le Mythe à remporter une victoire et à sauver l'humanité en général et quelques personnes en particulier. La base du scénario suivant est une personne ayant été secourue, mais qui, même si elle a eu la vie sauve, souffre de dégâts psychologiques.

Les personnages font tous un bond impressionnant dans leur carrière ou ont dans leurs domaines une chance inouïe. Les concurrents retirent leur offre, une promotion non annoncée est en cours ou un client particulièrement influant désigne le personnage. Ces évènements se répètent cependant bien trop souvent et deviennent de plus en plus radicaux. Le supérieur de l'un des personnages est assassiné (ce qui libère son poste), l'entreprise d'un concurrent est dévastée par le feu et la compagne du personnage est même intimidée par des casseurs lorsqu'une bagarre éclate.

Comme si cela ne suffisait pas pour que les investigateurs se mettent à fouiller cette affaire, des évènements surnaturels à leur avantage, dont le mode opératoire tend à montrer l'implication de créatures du Mythe, se produisent.

Finalement, les personnages retrouvent la trace de la personne à qui ils avaient sauvé la vie en interrogeant les voyous engagés et grâce à des livres du Mythe subtilisés. Elle souhaite les dédommager en agissant de cette manière et s'avère être victime du syndrome de l'infirmière dirigé vers les investigateurs.

S'ils refusent son aide, elle se sentira incomprise et rejetée et son besoin de les aider se transformera en haine. À partir de là, elle utilisera sans merci toute ses ressources et ses connaissances contre les personnages jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée.

Il n'est rien que le Mythe n'abrite que l'humain puisse comprendre. Il est possible qu'il s'y agrippe brièvement pour se façonner une vision qui tienne debout, mais il finira tout de même par glisser et par tomber dans un puits sans fond d'un néant rempli d'incertitudes. Il n'y existe aucune direction, aucun point d'arrimage, aucun centre, rien qui permette à l'Homme de s'orienter ; et cette orientation, l'humanité en a besoin. Ce n'est donc pas tant la rencontre avec les créatures du Mythe qui déclenche la folie, ni l'horreur ou l'effroi que ces êtres inspirent, car il en est qui ne provoquent pas ces sentiments. Une masse de substance gluante peut causer un certain dégoût, mais elle est peut-être moins écœurante qu'on ne le pense. Malgré tout, elle apparaît comme quelque chose d'ignoble et sa vue touche la corde sensible de l'inconcevable et de l'incompréhensible, car elle fait partie du Mythe ; un regard qui ouvre les portes à la constatation de ce que l'Homme est devenu (ou aimerait devenir). Cette masse incarne le Mythe, relie l'humanité à lui et rend son déni difficile, voire impossible. Ces créatures du Mythe remuent ainsi le couteau dans cette plaie déjà douloureuse pour l'être humain. Le Mythe et l'Homme ne sont pas compatibles, il nie tout ce que représente ce dernier, lui montre son insignifiance et démonte par le menu tout ce qui est important pour lui. C'est cette prise de conscience qui est l'origine de la folie du Mythe, mais ce n'est pas tout. L'Homme se voit privé de sa vision du monde, on la lui retire si brusquement qu'il trébuche ; c'est cette chute sur la tête qu'incarne cette folie.

Le Mythe détruit l'humain à petit feu. Il faut donc toujours soupeser consciencieusement si et comment cette folie peut être surmontée ou guérie. Dans un sens, elle est incurable une fois qu'elle a été déclenchée, car elle entraîne une connaissance du monde qui peut difficilement être oubliée. On pourrait comparer cela à l'image chrétienne de la pomme de l'arbre de la connaissance : une fois goûtée, il est impossible de mettre ses connaissances de côté. Les personnages de *L'Appel de Cthulhu* ne vivent pas très longtemps sains d'esprit. On peut constater dans de nombreuses nouvelles de Lovecraft que la santé mentale ne se régénère pas ; une fois que ses personnages se sont engagés sur le chemin de la folie, il n'y a pas de retour en arrière possible. Ils courent avec détermination vers leur perte et la seule possibilité qui s'offre à eux pour éviter cette déchéance est le déni total des évènements, ce que de nombreux protagonistes de Lovecraft tentent. Néanmoins, ils en restent à l'état de tentative et le Mythe les rattrape à un moment ou à un autre, accompagné de la folie : il n'y a pas d'échappatoire.



Terminus

Lorsqu'un être humain fait la rencontre du Mythe, c'est comme si l'on essayait de faire correspondre un carré avec un cercle, cela ne passe pas. Plus on appuie, plus la forme rentre peut-être, mais plus cela endommage le cercle autour. Dans ce cas, le carré représente le Mythe et le cercle la raison humaine et les blessures que laissent la forme lorsqu'elle est enfoncée de force : c'est ce qui génère la folie. Il en va de l'esprit humain comme de la réparation de ce cercle, elle n'est peut-être pas possible, car les effets du Mythe sont dévastateurs.

Symptômes de la folie

Pour un être humain qui a perdu sa vision du monde, tous les verrous sautent et il n'arrive plus à se raccrocher à quelque chose de stable. Cela peut se produire de diverses manières et doit toujours dépendre des circonstances. Celui qui croit aux créatures du Mythe car il a déjà eu un contact avec elles peut souffrir par exemple de paranoïa aiguë. Une nuit passée à Innsmouth peut entraîner une phobie de l'eau ou de tout ce qui a un rapport avec elle. Une utilisation occasionnelle ou régulière des formules magiques du Mythe peut causer un début de schizophrénie ou se terminer en mégalomanie. Les possibilités sont infinies. Cette folie s'exprime en général par la croyance en l'existence du Mythe et en son utilisation possible. L'humanité tente désespérément de remettre sa vision du monde debout en voulant l'instrumentaliser ou l'analyser. L'opposé est également possible en partant du principe qu'elle tente de l'ignorer selon l'avis que « ce n'est pas possible, car cela ne *doit* pas l'être ».

Un adorateur qui utilise les puissances du Mythe et se livre à des rituels est indubitablement fou. Un détective qui en appelle à Daoloth pour résoudre une affaire inextricable ou pour se déplacer plus vite d'un endroit à un autre flirte avec le danger. Le Mythe est comme une maladie qui infecte de plus en plus le personnage, quelles que soient ses intentions originelles et la folie n'en est qu'un symptôme.

Un choc de folie en celluloïde

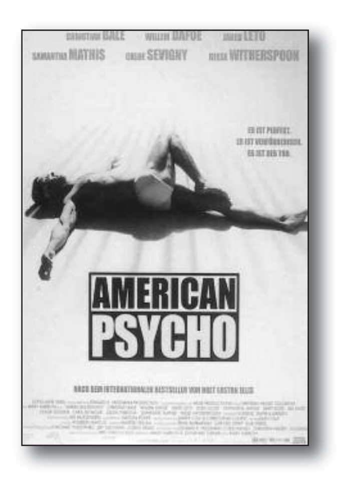
La folie a (depuis longtemps) trouvé sa place sur les écrans. Que ce soit à des fins de divertissement ou d'étude, le gardien et les joueurs doivent être les témoins, par l'observation d'œuvres adaptées, des effets de la folie, des troubles mentaux ou des séjours dans les établissements de santé sur les protagonistes et l'environnement.

Puisqu'un « choc » n'est pas uniquement un « ébranlement nerveux ou moral soudain », mais aussi l'ancienne mesure de dénombrement d'un ensemble de 60 éléments, il est donc logique de présenter cette ambiguïté linguistique par 60 films qui traitent directement ou de façon plus large « la folie et la déchéance spirituelle ».

En raison de sa fixation contrainte sur le nombre 60, cette liste n'a pas la prétention d'être exhaustive.

La majorité des films mettent les nerfs des spectateurs à rude épreuve, mais de grandes productions et même des comédies sont présentées afin de les âmes sensibles puissent tout de même y trouver leur compte. Parmi les informations, on trouvera le titre du film en français, le titre original, le pays et l'année de la production, le réalisateur, la durée et un bref résumé qui ne dévoile pas l'intrigue du film.

American Psycho
American Psycho
États-Unis / Canada 2000
Réalisation Mary Harron
Durée 102 min
Un Yuppie présente la singularité d'être également un psychopathe. D'après le roman de Bret Easton Ellis.



Beyond Bedlam
Beyond Bedlam
Royaume-Uni 1993
Réalisation Vadim Jean
Durée 85 min
Lors de l'investigation d'un grand nombre de suicides dans un immeuble, la police se trouve confronté à un psychopathe.

Pour le pire et pour le meilleur
As good as it gets
États-Unis 1997
Réalisation James L. Brooks
Durée 139 min
Un auteur de romans sentimentaux misanthrope, égoïste, souffrant de troubles obsessionnels, compulsifs et asocial.

Le Portrait de Dorian Gray
The Picture of Dorian Gray
États-Unis 1973
Réalisation Glenn Jordan
Durée 124 min
Le portrait de Dorian Gray vieillit à sa place, avec des conséquences fatales pour lui et son entourage. D'après le roman d'Oscar Wilde.

Dracula
Bram Stoker's Dracula
États-Unis 1992
Réalisation Francis Ford Coppola
Durée 130 min
Cette adaptation cinématographique du roman ouvre les portes des sanatoriums de la fin du XIXème siècle.

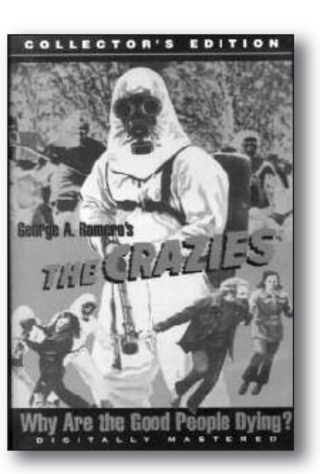
À la dérive
Normal again
États-Unis 2001
Réalisation David Solomon
Durée 45 min
Dans l'épisode 17 de la saison 6 de la série télévisée *Buffy contre les vampires*, l'intrigue se passe dans l'environnement habituel de la série et dans une maison de santé, les actions parallèles étant considérées comme des hallucinations. On ne sait pas trop quel « monde » est la réalité de la « chasseuse de vampires ».

Bunny Lake a disparu
Bunny Lake is missing
Royaume-Uni 1965
Réalisation Otto Preminger
Durée 104 min
Lorsqu'Ann Lake veut aller chercher sa fille Bunny à la maternelle, la petite a disparu sans laisser de traces et personne ne se rappelle d'elle. Bunny est-elle victime d'un enlèvement particulièrement élaboré ou n'est-elle qu'une chimère ?

The Cell
The Cell
États-Unis 2000
Réalisation Tarsem Singh
Durée 109 min
Une psychothérapeute entre au moyen d'une nouvelle technique dans l'esprit d'un tueur en série et se voit confrontée à sa vision du monde dénaturée.

Clownhouse
Clownhouse
États-Unis 1988
Réalisation Victor Dalva
Durée 79 min
Des fous en cavale tuent plusieurs clowns et poursuivent affublés de leurs costumes trois frères dont le plus jeune d'entre eux a justement une phobie des clowns (coulrophobie).

La Nuit des fous vivants
The Crazies
États-Unis 1973
Réalisation George A. Romero
Durée 103 min
Un produit chimique contamine l'eau courante d'une petite ville américaine dont les habitants sombrent dans la démence.



Emprise
Frailty
États-Unis 2001
Réalisation Bill Paxton
Durée 96 min
Un père de famille se croit chargé par Dieu de la lutte contre les démons qui s'emparent des humains et entraîne son fils à sa suite.

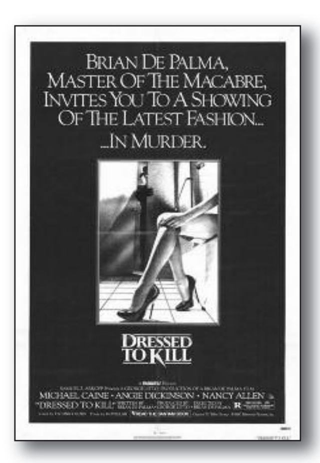
Re-animator Hospital
The Dead Pit
États-Unis 1989
Réalisation Brett Leonard
Durée 92 min
Une maison de santé est le théâtre d'évènements effroyables.

Dementia 13
Dementia 13
États-Unis 1963
Réalisation Francis Ford Coppola
Durée 78 min
Dans un château en Irlande, un meurtrier erre avec une hache et décime la famille qui y vit.

Deranged
Deranged
États-Unis 1987
Réalisation Chuck Vincent
Durée 82 min
Une femme enceinte est seule à la maison et devient folle peu à peu.

Docteur Jekyll et M. Hyde
Dr. Jekyll and Mr. Hyde
États-Unis 1931
Réalisation Rouben Mamoulian
Durée 90 min
Un médecin souffre d'un dédoublement de la personnalité à la suite de l'injection d'un sérum, avec lequel il veut prouver que le Bien et le Mal d'une âme humaine peuvent être séparés.

Pulsions
Dressed to Kill
États-Unis 1980
Réalisation Brian de Plama
Durée 105 min
Lors de l'élucidation d'un meurtre, le psychiatre du mort joue un rôle crucial.



Vol au-dessus d'un nid de coucou
One flew over the Cuckoo's Nest
États-Unis 1975
Réalisation Milos Forman
Durée 134 min
Un marginal criminel se fait interner dans un hôpital psychiatrique où l'attend un système inhumain.

Lune de miel en enfer
Devil's Pond
États-Unis 2003
Réalisation Joel Viertel
Durée 88 min
La lune de miel sur une île déserte se transforme vite en cauchemar lorsque le mari se montre sous son vrai jour.

Fight Club
Fight Club
États-Unis 1999
Réalisation David Fincher
Durée 139 min
Un employé talentueux mais insatisfait rencontre un personnage charismatique aux idées radicales qui bouscule sa vie. D'après le roman de Chuck Palahniuk.

Vendredi 13 : Une nouvelle terreur
Friday the 13th Part 5 - A New Beginning
États-Unis 1985
Réalisation Danny Steinmann
Durée 92 min
Un jeune meurtrier vit dans une maison de repos pour jeunes handicapés mentaux, mais une série de meurtres des plus créatifs se produit.

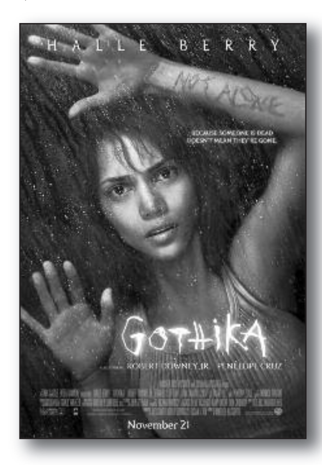
Frenzy
Frenzy
Royaume-Uni 1971
Réalisation Alfred Hitchcock
Durée 110 min
Un maniaque sème la panique à Londres en tuant ses victimes avec une cravate.

From Hell
From Hell
États-Unis 2001
Réalisation Allen & Albert Hughes
Durée 122 min
Le thème de Jack l'Éventreur avec divers aspects traités du système de santé de la fin du XIXème siècle.

Fenêtre secrète
Secret Window
États-Unis 2004
Réalisation David Koepp
Durée 104 min
Un auteur souffre du *syndrôme de la page blanche* ainsi que d'un dédoublement de la personnalité. D'après une nouvelle de Stephen King.

L'Oiseau au plumage de cristal
La Uccello dalle Piume di Cristallo
Italie 1968
Réalisation Dario Argento
Durée 97 min
Un écrivain est témoin d'une tentative de meurtre à Rome et est persuadé qu'un élément important lui échappe dans ses souvenirs.

Gothika
Gothika
États-Unis 2003
Réalisation Mathieu Kassovitz
Durée 98 min
Une psychiatre pratiquant dans une prison pour femmes se retrouve de l'autre côté des barreaux, accusée du meurtre de son mari.



Hannibal
Hannibal
États-Unis 2001
Réalisation Ridley Scott
Durée 133 min
Suite du *Silence des agneaux*, le cannibale sociopathe en cavale est à présent recherché.

La Maison de l'horreur
House on Haunted Hill
États-Unis 1999
Réalisation William Malone
Durée 93 min
Une ancienne maison de santé au passé lugubre sert de coulisse à un multimillionnaire pour ses soirées.

Hellraiser 2 : Les Écorchés
Hellraiser : Hellbound
Royaume-Uni 1988
Réalisation Tony Randel
Durée 94 min
Dans un centre psychiatrique, l'enfer des Cénobites se déchaîne.

Haute tension
Haute tension
France 2003
Réalisation Alexandre Aja
Durée 85 min
Dans une maison de campagne, une famille se fait massacrer par un psychopathe.

Identity
Identity
États-Unis 2003
Réalisation James Mangold
Durée 90 min
Coincées dans un motel par une nuit d'orage, dix personnes sont victimes les unes après les autres d'un mystérieux tueur, dont les motivations semblent troubles.

Asylum
Asylum
Royaume-Uni 1972
Réalisation Roy Ward Baker
Durée 78 min
Un jeune psychiatre postule pour une place dans un asile. L'homme qui le reçoit requiert qu'il discerne parmi les quatre patients du lieu celui qui fut son associé.

K-Pax : L'Homme qui vient de loin
K-Pax
Royaume-Uni, Allemagne, États-Unis 2001
Réalisation Iain Softley
Durée 120 min
Un psychiatre s'occupe d'un homme qui dit venir de la planète K-Pax.

Sherlock Holmes attaque l'Orient-Express
The Seven-per-Cent Solution
Royaume-Uni 1976
Réalisation Herbert Ross
Durée 109 min
Dr. Watson attire Sherlock Holmes à Vienne chez le Dr. Freud pour soigner son addiction à la drogue

Massacre à la tronçonneuse
The Texas Chainsaw Massacre
États-Unis 1974
Réalisation Tobe Hooper
Durée 84 min
De jeunes gens se retrouvent pris en chasse par la « Saw-Family » qui se repaissent de la viande humaine. Il existe des suites plus mauvaises et unes que les autres et une reprise du film.

Madhouse
Madhouse
États-Unis / Royaume-Uni 2004
Réalisation Wiliam Butler
Durée 84 min
Lors de sa première expérience professionnelle dans un sanatorium, un jeune médecin se pose la question de la folie. Qui sont les vrais fous ici et pourquoi le médecin en charge donne-t-il aux patients des placebos à la place des médicaments…

Maniac
Maniac
États-Unis 1980
Réalisation William Lustig
Durée 90 min
Le film suit les agissements d'un tueur en série névrosé et perturbé par son passé dans les rues de New York.

La Machine
La Machine
France / Allemagne 1994
Réalisation Francois Dupeyron
Durée 96 min
La curiosité scientifique d'un chercheur le pousse à échanger son esprit avec celui d'un tueur en série.

L'Esprit de Caïn
Raising Cain
États-Unis 1991
Réalisation Brian de Palma
Durée 92 min
Un pédopsychiatre à la personnalité troublée enlève son propre enfant et tente de tuer sa femme.

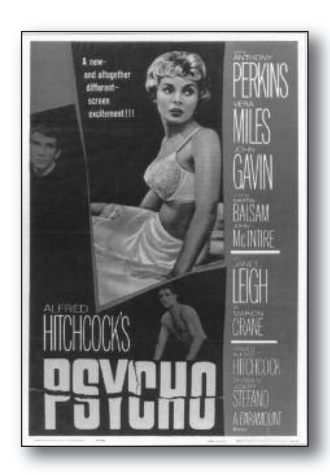
Le Grand Frisson
High Anxiety
États-Unis 1977
Réalisation Mel Brooks
Durée 94 min
Un docteur souffrant de crises d'anxiété aiguës est nommé directeur d'un asile psychiatrique. Un pastiche réussi de film à suspense.

Misery
Misery
États-Unis 1990
Réalisation Rob Reiner
Durée 108 min
Une psychopathe séquestre un écrivain pour qu'il fasse revenir à la vie son personnage de roman préféré.

Mr. Jones
Mr. Jones
États-Unis 1993
Réalisation Mike Figgis
Durée 110 min
Un patient maniaco-dépressif tombe amoureux de sa thérapeute.

Mother's Day
Mother's Day
États-Unis 1980
Réalisation Charles Kaufman
Durée 92 min
Une mère autoritaire et ses deux fils simples d'esprit ont pour habitude de massacrer les promeneurs égarés dans les alentours de leur maison perdue dans la campagne.

Psychose
Psycho
États-Unis 1960
Réalisation Alfred Hitchcock
Durée 103 min
Le gérant d'un motel souffre d'un trouble de la personnalité depuis son matricide et il commet plusieurs autres meurtres. Il existe plusieurs suites.



Mafia Blues
Analyze this
États-Unis 1999
Réalisation Harold Ramis
Durée 103 min
Un psychiatre doit s'occuper d'un parrain mafieux en proie à des crises d'angoisse soudaines et qui n'arrive plus à assurer correctement sa charge.

Dragon rouge
Red Dragon
États-Unis 2002
Réalisation Brett Ratner
Durée 124 min
Un profiler doit démasquer un tueur en série qui frappe les nuits de pleine lune. Nouvelle adaptation cinématographique de *Le Sixième Sens* (1986). D'après le roman de Thomas Harris.

Love Potion
Love Potion
Royaume-Uni 1989
Réalisation Julian Doyle
Durée 88 min
Une jeune droguée est amenée dans la clinique d'un médecin qui ne traite pas ses patients avec le dos de la cuillère…

Le Silence des agneaux
The Silence of the Lambs
États-Unis 1990
Réalisation Jonathan Demme
Durée 118 min
Un agent du FBI doit arrêter un tueur en série à l'aide d'un prisonnier sociopathe et cannibale. D'après un roman de Thomas Harris.

Sœurs de sang
Sisters
États-Unis 1974
Réalisation Brian de Palma
Durée 87 min
Deux jumelles sont séparées à l'adolescence et apparemment, l'une d'entre elles ne veut pas que l'autre ait des amis.

Shining
The Shining
États-Unis 1980
Réalisation Stanley Kubrick
Durée 143 min
Un écrivain accepte un poste de concierge dans un hôtel isolé pour pouvoir mieux travailler mais sombre dans la folie. D'après un roman de Stephen King.

Spider
Spider
Canada / France / Royaume-Uni 2002
Réalisation David Cronenberg
Durée 98 min
Un jeune homme souffrant de troubles psychiques se rappelle des évènements de son enfance qui l'ont conduit à son internement dans un asile psychiatrique.

Le Beau-père
The Stepfather
États-Unis 1987
Réalisation Joseph Ruben
Durée 85 min
Un homme tente toujours et encore de fonder une famille parfaite. Lorsqu'il échoue, il tue femme et enfant et cherche une nouvelle famille. Il existe deux suites.

Deux sœurs
Janghwa, Hongryeon
Corée du Sud 2003
Réalisation Kim Jee-woon
Durée 115 min
Après un séjour dans une clinique, deux sœurs rentrent dans la maison de leur père, mais les évènements qui s'ensuivent jetteront le doute sur la santé mentale des occupants.

Tears of Kali
Tears of Kali
Allemagne 2004
Réalisation Andreas Marschall
Durée 106 min
Film concernant une secte indienne.

Terminator 2 : Le Jugement dernier
Terminator 2 – Judgement Day
États-Unis 1991
Réalisation James Cameron
Durée 137 min
Une partie du film se déroule dans un hôpital psychiatrique. Le personnage principal féminin, dont personne ne croit les dires concernant les robots venant du futur, y est enfermé.

Brainstorm
Brainstorm
États-Unis 1965
Réalisation William Conrad
Durée 101 min
Un scientifique s'éprend de la femme de son supérieur, qui, lorsqu'il le découvre, tente de le faire sombrer dans la folie.

Troubles
Shattered
États-Unis 1991
Réalisation Wolfgang Petersen
Durée 94 min
Un homme totalement amnésique se réveille dans un hôpital. Alors qu'il tente de reprendre sa vie en main, il semble que les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être.

Disturbed
Disturbed
États-Unis 1990
Réalisation Charles Winkler
Durée 94 min
Le directeur d'un asile abuse occasionnellement de ses patientes. Après en avoir tué une par inadvertance, il perd lentement la raison.

L'Armée des douze singes
Twelve Monkeys
États-Unis 1995
Réalisation Terry Gilliam
Durée 129 min
En 2035, la Terre est devenu inhabitable pour l'humanité. Un voyage dans le temps doit permettre de trouver la cause du virus, mais le cobaye de cette expérience est interné dans un hôpital psychiatrique.

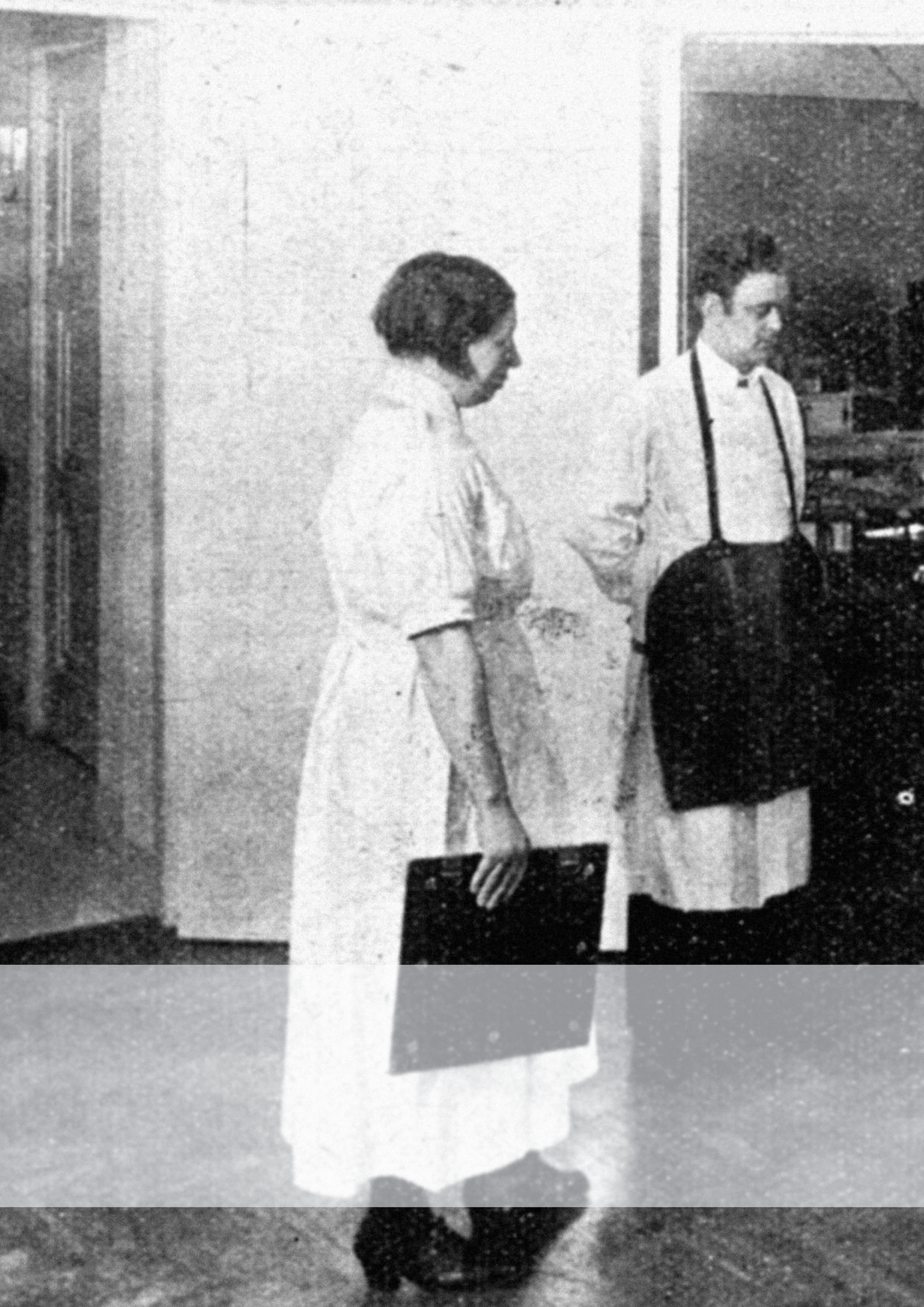
Sueurs froides
Vertigo
États-Unis 1958
Réalisation Alfred Hitchcock
Durée 120 min
L'ami d'un ancien policier qui souffre de crises de vertige (d'où le titre original) lui demande de suivre sa femme dont le comportement est étrange.

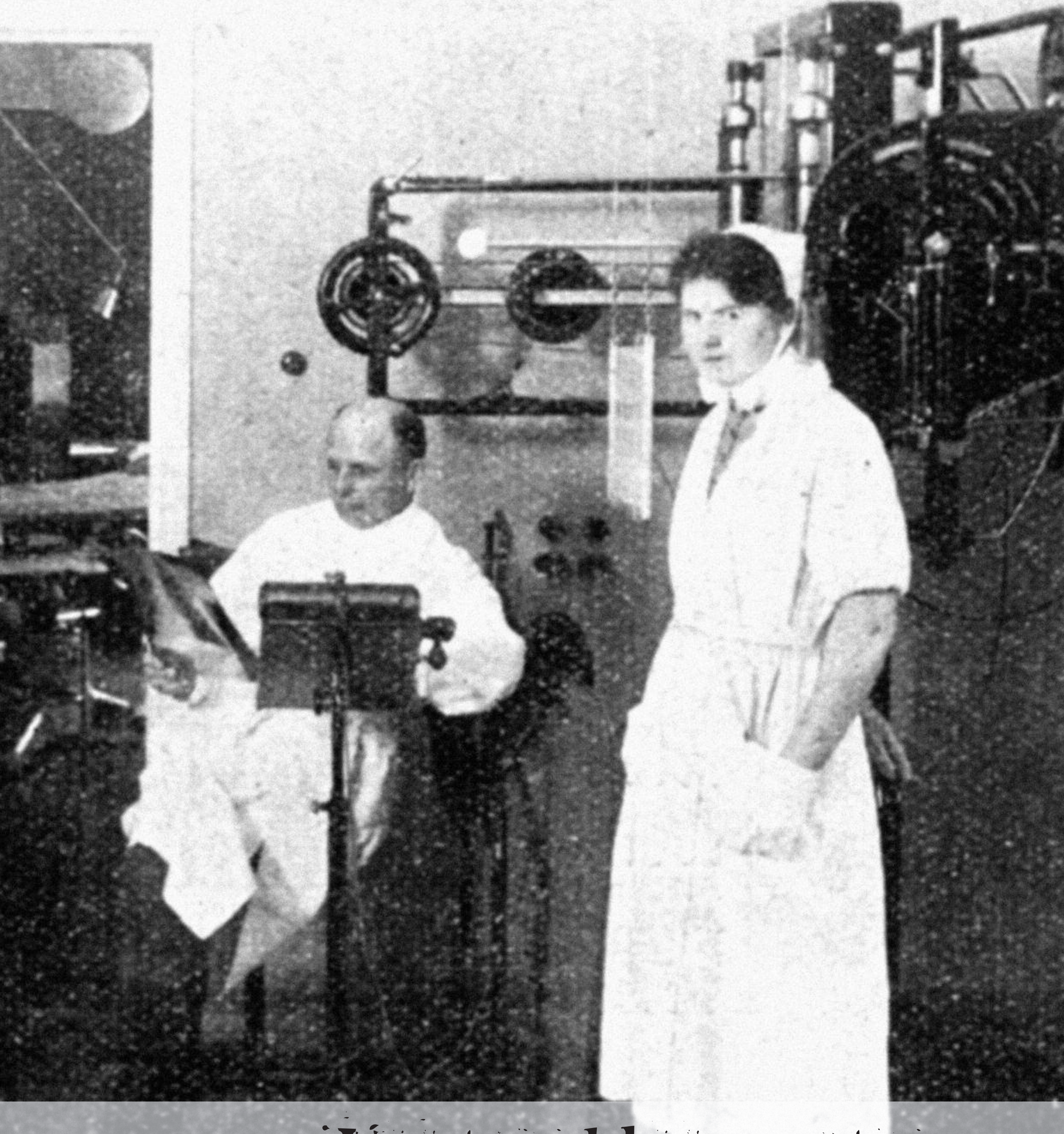


Bad Dreams
Bad Dreams
États-Unis 1988
Réalisation Andrew Fleming
Durée 81 min
La seule rescapée d'une secte suicidaire se réveille après des années de coma et doit faire un travail de socialisation dans une clinique dans laquelle les patients borderline tombent comme des mouches.









Les troubles mentaux

Les troubles mentaux dans le jeu

Le paragraphe suivant est l'une des parties les plus importantes pour la pratique du jeu. Il éclaire un aspect qui n'avait, au grand regret des gardiens, pas encore été résolu : l'utilisation de la folie pour les personnages basé sur la réalité et la science.

Traumatismes temporaires de courte et longue durées

Le thème de la folie devient particulièrement d'actualité lorsqu'un personnage subit un traumatisme temporaire (choc) ou une aliénation mentale (séquelle). Le *Livre de base* décrit bien cet aspect là. Dans *Dementophobia*, les traumatismes temporaires sont subdivisés en deux catégories : les courts et les longs. Ils disparaissent tous les deux sans traitement au bout d'un certain temps. Au contraire, une aliénation mentale devient permanente si elle n'est pas traitée avec succès. Il existe trois manières pour déterminer si le traumatisme doit être court ou long :

La durée des traumatismes temporaires court et long et de l'aliénation mentale
Contrairement aux traumatismes temporaires courts dont la durée peut être déterminée par un test, tous les effets pouvant se produire pour les traumatismes longs durent 1D10x10 heures.

Une aliénation mentale dure tant que son traitement échoue.

Première solution, le joueur peut lancer 1D10. Un résultat entre 1 et 5 indique un traumatisme court et, entre 6 et 10, un traumatisme long.
Deuxième solution, le gardien peut décider de juger lui-même si le traumatisme est court ou long.

Troisième solution, le critère décisif est la perte de Santé Mentale. Si la perte de SAN introduite par la folie est inférieure à 10 % des points de SAN du personnage, le traumatisme temporaire est court. (**Exemple** : un personnage avec SAN 60 perd 5 points de SAN). Si la perte est comprise entre 10 et 20 %, il s'agit d'un traumatisme temporaire long. À partir de 20 %, le résultat est considéré comme une *aliénation mentale*.
Cette méthode est la seule qui s'appuie sur des critères objectifs et qui est donc favorisée par la rédaction de *Dementophobia*. Cependant, le gardien peut tout à fait choisir l'une des autres méthodes.



Troubles réalistes dans le jeu

Après avoir défini qu'il existe dans *L'Appel de Cthulhu* trois types principaux de folie (la folie permanente de SAN 0 peut être ignorée ici, car elle équivaut à un personnage non joueur), on peut se poser la question de sa mise en scène (évanouissement, crise de folie meurtrière, etc.). Le tableau du *Livre de base* (p. 104 ; *30ème anniversaire* p. 154) donne des réponses détaillées aux traumatismes temporaires, mais présente l'inconvénient d'être déterminé par un jet de dé.

Il est ainsi possible que le personnage se retrouve en proie à une pulsion sexuelle inconnue lors d'un voyage sur une planète extraterrestre, face à un monstre, ou encore à la lecture d'un livre du Mythe. Même un néophyte se rend bien compte que les circonstances pouvant entraîner la folie dans *L'Appel de Cthulhu* ne peuvent pas toutes avoir le même effet sur la psyché. Les tableaux indiquent certes des résultats cohérents sur le plan médical, mais ils ne sont pas adaptés à tous les cas. Quant à la question de l'expression de l'aliénation mentale, il manque les préconisations et les pertes associées. Il est très probable que plus d'un gardien a déjà regretté cette situation. En effet, à chaque fois qu'un personnage devient fou, il lui faut réfléchir au trouble adéquat ou faire un jet de dé qui déterminera les résultats correspondants.

Il n'y avait encore jamais eu d'aperçu des circonstances entraînant la folie dans *L'Appel de Cthulhu*. C'est ce que nous allons vous présenter ici. Pour cela, une dizaine de publications de *L'Appel de Cthulhu* ont été recherchées et évaluées pour trouver dans quelles circonstances sont induites les pertes de Santé Mentale. Lors de l'évaluation, nous avons vite constaté des répétitions (vue d'un monstre, lecture d'un livre du Mythe, etc.), des cas classiques de la folie dans *L'Appel de Cthulhu*. Ces cas typiques qui ne couvrent vraisemblablement pas toutes les situations, mais une large palette, ont été ordonnés dans un tableau. Pour chaque évènement entraînant une perte de Santé Mentale, des experts formés dans le domaine de la psychiatrie et de la psychologie ont indiqué les troubles « adéquats » qui s'ensuivraient dans la « vraie vie » si ces circonstances pouvaient être vécues. En effet, c'était le point central et primordial de cet aperçu, car nous tous pouvons inventer un trouble ou infliger au personnage un complexe de Napoléon. Nous voulons présenter ici des effets réalistes et fondés sur le plan scientifique et donner ainsi au gardien une gamme de folie crédible qui pourrait exister dans la réalité.

Chaque entrée a été divisée en trois catégories, toujours dans le respect de nos types de folie.

Utilisation de la liste présentée

La réponse est simple : le gardien garde à portée de main cette vue d'ensemble lors du jeu, et lorsqu'un personnage devient fou, il la consulte. Il contrôle tout d'abord si l'évènement se trouve dans la colonne de gauche (par exemple, la vue d'un monstre), puis il décide de quel type de folie il s'agit afin d'appliquer les résultats correspondants (par exemple traumatisme temporaire court). La plupart du temps, différentes réactions possibles du personnage sont décrites. Le gardien peut en choisir une ou combiner plusieurs effets.

Si les personnages se trouvent en plein milieu d'un combat, il peut être intéressant de définir alors la durée d'un round en secondes. Il est possible qu'un personnage voie soudain *Dagon* lors d'un combat avec les *Profonds* et subisse un traumatisme temporaire court pendant le combat. Le gardien décide que cela entraîne chez l'investigateur une crise de folie meurtrière qui dure 30 secondes. Mais combien de rounds de combat cela fait-il ? Le *Livre de base*, à dessein, ne donne aucune indication claire de la durée d'un round dans *L'Appel de Cthulhu* c'est une durée flexible de quelques secondes. Dans notre cas cependant, il est indispensable de le connaître avec exactitude. Nous recommandons par conséquent de fixer la durée à cinq secondes, ce qui donne six rounds de folie meurtrière.

Autre remarque : la liste présentée ici est loin d'être exhaustive. Seules quelques réactions attendues de l'esprit et qui se basent sur les connaissances scientifiques sont indiquées. Cela ne signifie pas qu'aucun autre effet n'est possible ; le gardien peut donc tout à fait en inventer lui-même s'il le souhaite. S'il n'a pas de formation en psychologie, il est fort probable que les effets ne soient pas réalistes, mais s'il ne considère pas cela comme d'une importance capitale, il ne doit pas se sentir aliéné par ces consignes. Il est toujours possible d'imaginer quelque chose ; cette liste n'est là que pour fournir des évaluations fondées, réalistes et scientifiques auxquelles le gardien peut se référer s'il accorde de l'importance au réalisme dans le jeu ; non pas uniquement en termes de représentation du monde, mais également en termes d'apparence de la folie.

Transition fluide pour les troubles

La liste présentée ici comprend des indications claires pour les traumatismes temporaires courts. Elle est un peu plus vague en ce qui concerne les traumatismes temporaires longs. Quant aux aliénations mentales, il y a peu de propositions concrètes, mais une référence à un trouble mental que le gardien doit rechercher (présentés en détails dans cet ouvrage). Ce manque de précision n'est pas dû à une absence d'idées des auteurs, mais au fait qu'il s'agit d'un processus qui se développe et qui commence pour *toutes* les catégories par un effet indiqué dans les traumatismes temporaires courts ! En effet, contrairement aux informations des sources précédentes de *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a pas d'effet immédiat tel que « Oh, tiens, un monstre… Bon, eh bien je suis devenu schizophrène ».

Cela signifie qu'une aliénation mentale commence par les mêmes symptômes qu'un traumatisme temporaire court (par exemple la crise de folie meurtrière), puis elle se poursuit avec des effets plus étendus et sur le long terme. Pour rester sur l'exemple du monstre : si le personnage souffre d'un traumatisme temporaire long et non court, la crise de folie meurtrière peut être suivie d'affreux cauchemars qui disparaissent petit à petit au bout de plusieurs nuits. Si la vision du monstre a déclenché une aliénation mentale, la personnalité de l'investigateur commence à changer après la première crise de folie meurtrière et sa schizophrénie

vraisemblablement latente jusqu'ici se dévoile ; et ce n'est qu'en la traitant qu'il pourra prendre le dessus sur elle.

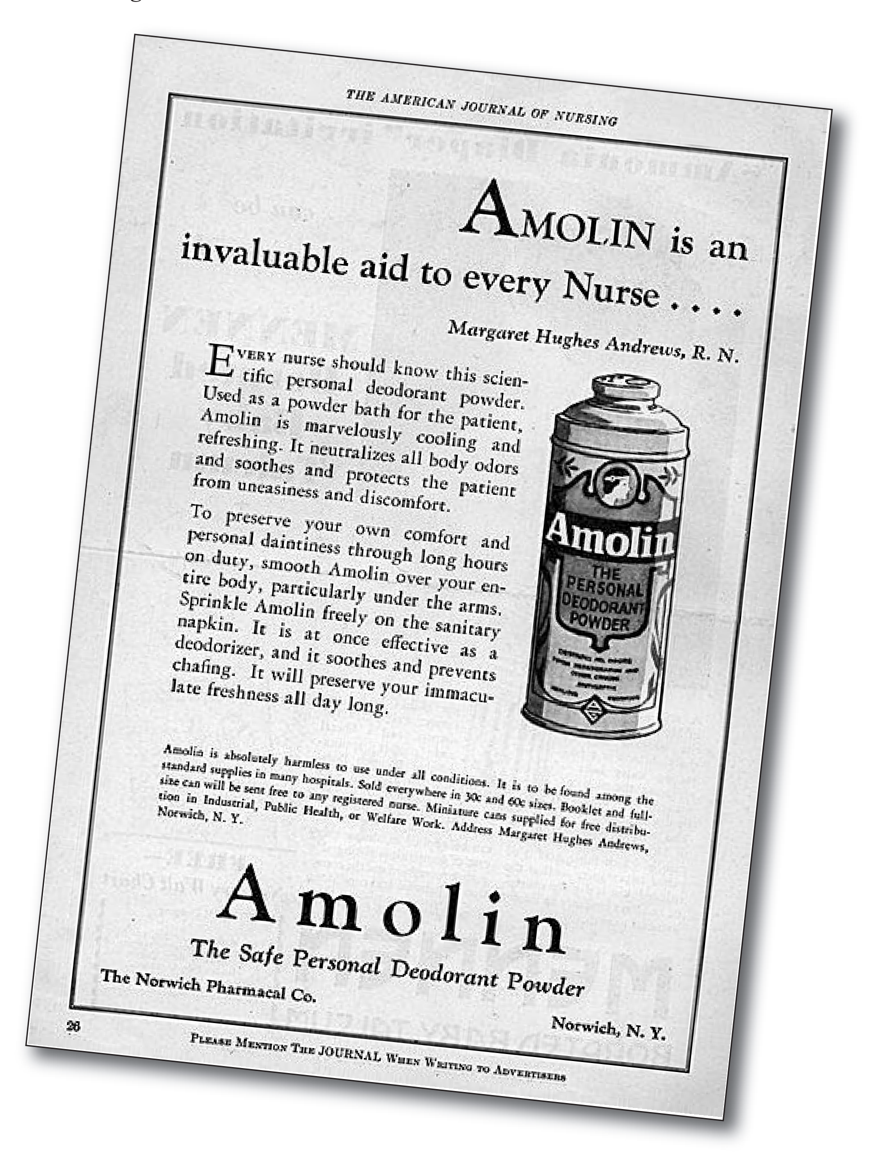
Pour résumer, même pour un traumatisme long ou une aliénation, il y a toujours une réaction immédiate du personnage présentée dans la rubrique des traumatismes temporaires courts. En cas de troubles à moyen ou long terme, les effets mentionnés ne surviennent que tard et parfois même de façon insidieuse. Le gardien peut par conséquent décider de jeter les dés pour les personnages et de ne pas montrer le résultat, afin que le joueur ne sache pas de quel type de folie il s'agit. Il ne prend connaissance que l'effet immédiat. Les conséquences ultérieures possibles sont décrites plus tard, au moment pertinent.

Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Vous trouverez cette indication pour les aliénations mentales. Cela peut paraître assez peu satisfaisant, mais l'esprit humain ne fonctionne malheureusement pas toujours selon des catégories.

Ce qui est présenté dans *L'Appel de Cthulhu* comme une aliénation mentale (séquelle) implique un trouble qu'il faut faire traiter (par exemple schizophrénie, dissociation, etc.), comme cela vous sera présenté de façon exhaustive dans un chapitre consacré tout spécialement à ce sujet. Plusieurs de ces troubles supposent une prédisposition de la personne concernée et l'évènement déclencheur de la folie concrète n'en est que le catalyseur.

Cela signifie pour quelqu'un à tendance schizophrénique que sa maladie éclate au grand jour au moment où ce déclencheur survient, que ce soit à la lecture d'un livre du Mythe ou lors de la découverte d'un cadavre. Il est par conséquent impossible d'établir des catégories dans ce domaine et le gardien est libre dans son choix des troubles qui affligent le personnage.



Évènements entraînant la folie dans *L'Appel de Cthulhu* et troubles en résultant

Vue : comportement humain anormal (par exemple cannibalisme, consommation de viande de chat crue)	**Traumatisme temporaire court** - 3D10 secondes d'immobilité absolue - 5D6 minutes de crise de hurlements (en particulier si la personne observée est un ami) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur panique de faire quelque chose de similaire - Doute profond de soi-même **Aliénation mentale** - Anthropophobie - Autres Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : les étoiles ne sont pas placées comme elles le devraient dans le ciel	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de forts troubles de la perception (les yeux papillotent, les oreilles bourdonnent) - 1D10 minutes de transpiration excessive - 1D10 minutes de prostration en position fœtale **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur d'avoir le ciel au-dessus de la tête - Fortes dépressions - Peurs incontrôlées, défaitisme **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : statue ignoble / objet répugnant (la plupart du temps en relation avec le mythe)	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes avec le sentiment que l'objet va pourrir tout ce qui se trouve dans les environs - 2D6 minutes de fortes nausées, mais sans vomissements **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Hallucinations (les choses prennent la forme de cet objet) - Cauchemars dans lesquels cet objet s'anime **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : quelque chose s'extirpe de l'écran d'ordinateur / de la télévision ou se fond dans l'électronique / la mécanique	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de crise de hurlements - 6D10 secondes de tentative irrationnelle d'arrêter l'appareil (appuyer sur la télécommande, débrancher la prise, renverser de l'eau dessus) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Mal-être en présence des écrans virtuels (miroir, écrans, voire photos ou diapositives) **Aliénation mentale** - Cyberphobie - Paranoïa envers la mécanique automatique (voitures, machines, grues) - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : torture / violence extrême contre d'autres	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de peur panique de mourir (comme si on était la victime de la torture) - 1D10 minutes de fortes nausées (avec vomissements) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Croyance en l'humanité perdue - Fortes dépressions - Douleurs fantômes (aux endroits où la personne torturée devait les avoir) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : dimensions étrangères (par exemple à travers la *Lentille de Leng*)	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 secondes de cris paniqués qui ne veulent pas sortir de la gorge - 1D6 minutes de salivation incontrôlable Nausées pendant la durée de la vision (semblables au mal de mer, en particulier pour les formes non euclidiennes)

	Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures) - Visions du site dans des réflexions (eau, miroir) - Hallucinations (des lieux connus se transforment pour ressembler au site vu) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : mort brutale d'un ami	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de tentative de réanimation désespérée et de paroles adressées au mort (« Tout va bien se passer ») - 1D6 minutes d'immobilité absolue - 1D10 minutes de crise de hurlements **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Fort sentiment de culpabilité - Déséquilibre du monde affectif (hystérie) **Aliénation mentale** - Dissociation (comportement comme si l'ami n'était pas mort, reprise éventuelle de l'ami comme seconde personnalité) - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : mort violente, cause naturelle (ou suicide)	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes d'immobilité absolue - 1D10 minutes de nervosité hystérique (faire les cent pas dans la pièce, parler sans discontinuer de l'évènement) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Cauchemars intenses avec visions de mort - Considération de la vie comme plus précieuse qu'elle ne l'est (interruption brutale de toutes les habitudes telles que fumer ou conduire, mais dans le même temps voyages éperdus avant qu'il ne soit trop tard) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : mort violente, cause non naturelle (par exemple dissolution dans de la bave, explosion)	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de tentative de sauver la dépouille (« On peut peut-être encore faire quelque chose pour lui ») - 1D6 minutes de paralysie totale - 1D10 minutes de bredouillements incompréhensibles (« Il était là et puis il est parti et puis d'un coup splotch et en fait, non, si, et après…) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur associée à la particularité de la mort (par exemple de tout ce qui est visqueux en cas de dissolution dans la bave) - Hallucinations (des parties du corps meurent de la même manière) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : cadavre	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de nausées (avec vomissements) - 1D10 minutes de forts frissons **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Hallucinations (le corps apparaît dans des endroits semblables) **Aliénation mentale** - Thanatophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : un humain se transforme en monstre	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de crise de folie meurtrière - 1D6 minutes de peur que ce soit une maladie transmissible entraînant une mutation - 1D6 minutes de fou rire nerveux - 1D10 minutes de fuite en pleine panique **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur de l'objet de la transformation (par exemple peur de l'animal dans lequel s'est transformée la personne) - Dégoût de tous les animaux (ils pourraient être des humains métamor-phosés) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Vue : monstre	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de crise de hurlements - 6D10 secondes de crise de folie meurtrière - 1D10 minutes de fuite en pleine panique **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur de la caractéristique du monstre (par exemple peur de l'eau si le monstre est sorti de la mer) - Cauchemars réalistes répétés - Peur de la solitude **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : rituel (autel ensanglanté, offrande de victime, etc.)	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de peur paralysante - 1D10 minutes avec le sentiment puissant d'être sali (démangeaisons, décapage de la peau, dégoût de soi) - 2D6 minutes de forte détresse **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Cauchemars dans lesquels on prend part au rituel (avec un rôle actif ou en tant que victime) - Grande perte de croyance (en Dieu ou dans l'humanité) **Aliénation mentale** - Paranoïa - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : mourant	**Traumatisme temporaire court** - 3D10 secondes d'ignorance (« Il est déjà mort » ou « Ce n'est qu'une égratignure ») - 1D10 minutes de sollicitude maternelle (caresses, baisers, voire berceuse chantée) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Reproches faits à soi-même de ne pas avoir réussi à sauver la personne - Cauchemars répétés dans lesquels le mourant appelle à l'aide d'un ton plein de reproches - Reproches envers d'autres personnes présentes **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : la personne que l'on croit morte est vivante	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes d'hallucinations (la personne ressemble à un cadavre) - 1D6 minutes de troubles de la perception (les yeux papillotent et cillent de nombreuses fois) - 1D10 minutes de bégaiement continu **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Fort doute de son état mental - Besoin de retrouver la personne (recherche éperdue et sans but) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : évènements surnaturels qui se produisent dans la nature (des moineaux tombent morts depuis le ciel, des cadavres pourrissent en quelques secondes, ressac accéléré, etc.)	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de fou rire hystérique - 1D10 minutes de besoin de se terrer (dans un endroit sombre et fermé, dans une caisse ou dans un trou) - 2D6 minutes de comportement irrationnel adapté à la situation (par exemple utilisation d'un parapluie pour les moineaux qui tombent du ciel) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - État de choc en cas de reproduction d'un même type d'évènement (la plupart du temps quelque chose de secondaire qui s'est produit juste avant, comme le bruit de fermeture d'une porte d'un véhicule) - Pessimisme - Volonté d'isolement **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Vue : immolation d'une personne	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de volonté d'extinction du feu sur son propre corps bien qu'il ne brûle pas (se rouler par terre, frapper sur les vêtements) - 1D6 minutes de tentatives lamentables d'extinction (souffler à 3 m de distance, cracher) - 1D6 minutes de sensation de famine, puis fort sentiment de honte **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Douleurs fantômes (immolation) - Sueurs froides subites - Reproches faits à soi-même **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Vue : parties du corps / morts animés	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes d'hallucination (les morts ressemblent à des amis ou des personnes célèbres) - 1D6 minutes pendant lesquelles on se raccroche à la normalité (regarder ailleurs, tenir le membre en mouvement, couvrir les bruits par sa voix) - 2D6 minutes de forts frissons, entrecoupés de sueurs froides **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur de tout ce qui est lié à la mort (de la mort en elle-même aux cimetières) - Hallucinations latentes (bruits, odeur de décomposition) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Séjour dans un monde, une région ou une ville extraterrestre	**Traumatisme temporaire court** - 2D6 minutes de refoulement (comportement comme chez soi, arrêt devant des feux de circulation imaginaires) - 3D10 minutes de problèmes de coordination des membres (les genoux tremblent, les muscles ne réagissent pas) - 1D10 heures de fortes nausées **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Décalage par rapport à la réalité (le terrestre se mélange à l'extraterrestre) - Falsification des souvenirs (des évènements qui se sont produits sur Terre sont classés comme étant extraterrestres) **Aliénation mentale** - Xénophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Bain d'insectes	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes d'immobilité - 1D6 minutes d'attrait pour l'étranglement - 3D10 minutes de gémissements et de bégaiements **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Fourmillement répété sur et surtout sous la peau - Visions de sa propre transformation en insecte géant **Aliénation mentale** - Acarophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Invocation d'une créature	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de soumission absolue - 1D10 minutes avec le sentiment d'être souillé (arracher ses vêtements, se récurer violemment la peau) - 2D6 minutes de salivation incontrôlable **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Dépersonnalisation (impression éventuelle d'être dans le corps de la créature) **Aliénation mentale** - Gigantomanie - Comportement bipolaire - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Confrontation directe à l'objet de sa phobie (par exemple bain d'araignée en cas d'arachnophobie)	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de hurlements hystériques - 2D6 minutes à se frapper, se gratter ou se mordre violemment - 3D10 minutes de prostration dans une position fœtale **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Renforcement de la phobie (la simple pensée ou la mention d'un mot suffit à l'état de choc) - Rejet de la faute sur les personnes présentes - Phases de honte intense et irrationnelle **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Responsabilité du malheur de quelqu'un d'autre (délivrance involontaire d'un monstre qui dévore les habitants d'un village, élimination d'une personne infectée par une maladie transmissible)	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de privation des sens (éventuellement active en fermant les yeux et en se bouchant les oreilles) - 1D10 minutes de gémissements et de bégaiements désespérés - 2D6 minutes de pensées suicidaires **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Fort sentiment de culpabilité et pensées suicidaires - Peur de la vengeance (de la personne ou d'une autre instance telle que Dieu ou le Destin), mais également refoulement et rejet de la faute sur d'autres **Aliénation mentale** - Autophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Entrée dans l'esprit de quelqu'un	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de forts troubles de la perception (confusion entre ses propres sens et ceux de l'autre) - 2D6 minutes de besoin de soumission totale - Puis plus tard, 1D6 jours de scrupules importants (comme si on avait gravement blessé, voire tué, la personne concernée) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Troubles émotionnels (hystérie) - Confusion entre sa personnalité et les souvenirs de la personne contrôlée - Fort lien émotionnel avec la personne contrôlée (confiance profonde) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Choc face à une superstition (rencontre d'un chat noir, un miroir se brise)	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de bégaiements - 3D10 minutes de grande nervosité, voire de peur panique - 1D6 heures de comportement peureux (bruits soudains, contacts) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Développement de névroses obsessionnelles - Légère dépression - Désœuvrement fataliste (« De toute façon, on ne peut rien faire contre le destin ») **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Choc face à une croyance (vue du suicide d'un prêtre)	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de balbutiements de prières désespérées en sanglotant - 1D6 minutes d'inconscience proche de la transe - 1D10 minutes d'un sentiment d'abandon, impression d'avoir été trahi **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Amnésie - Pensées suicidaires - Dépressions, peurs soudaines et irrationnelles **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Cauchemars / visions effroyables	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes de comportements infantiles (appeler sa mère, besoin d'être rassuré par des câlins) - 1D10 minutes de prostration en position fœtale - 1D6 heures de douleurs psychosomatiques (maux de tête, nausées)

	Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures) - Insomnie **Aliénation mentale** - Hypnophobie - Psychose schizophrénique - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Tortures subies	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 minutes d'inconscience - 1D10 minutes d'hallucinations (l'esprit se détache du corps) - 3D10 minutes de nausées (avec vomissements) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Amnésie - Douleurs fantômes **Aliénation mentale** - Volonté d'isolement, anthropophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Emprisonnement dans une pièce obscure (les effets temporaires se produisent parfois au bout de quelque temps et se	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de crise de hurlements - 2D6 minutes en position fœtale - 1D6 heures d'hallucinations (sources de lumière, bruits de pas qui approchent) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur de l'isolement **Aliénation mentale** - Nyctalophobie - Phobie sociale (impossibilité d'exprimer ses sentiments, en particulier lorsque la captivité a été de longue durée) - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Bruit aberrant ou surnaturel entendu (son d'un monstre également)	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes à se boucher les oreilles et tentatives éventuelles de se les arracher - 1D6 minutes de sueurs froides, de frissons et de troubles de la concentration - 2D6 minutes de babillage (pour se réconforter soi-même) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Peur paralysante des bruits semblables, tendance permanente à tendre l'oreille **Aliénation mentale** - État de stress post-traumatique - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Contact avec des créatures surnaturelles	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de crise de folie meurtrière - 1D6 minutes de dégoût de soi - 1D10 minutes de bégaiement - 3D10 minutes à manger des ordures, à se laver la bouche, etc. **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Écho répété de la voix - Hallucinations (d'autres parlent avec la voix de la créature, ordres de la voix auxquels il est impossible de résister) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Lecture d'un texte / livre du Mythe dérangeant	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de fortes nausées - 3D10 minutes d'aliénation, de séparation de son propre corps - 1D6 heures de sentiment d'être pourri de l'intérieur et sali de l'extérieur **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Amnésie (les souvenirs du texte sont de plus en plus précis, mais le reste se volatilise) - Hallucinations (l'image du texte lu se place devant d'autres textes) - Insomnie **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Plusieurs jours sans nourriture (les effets temporaires se répètent sans cesse)	**Traumatisme temporaire court** - 1D6 secondes d'hallucinations (bol fumant, odeur de grillades) - 6D10 secondes de pensées cannibales - 1D10 minutes de pensées suicidaires **Traumatisme temporaire long et aliénation mentale** - Hormis d'éventuels troubles concernant la nourriture, peu d'effets à long terme
Création d'un monstre	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de crise de hurlements aiguë - 6D10 minutes de sentiment d'aliénation, impression d'avoir perdu le statut d'être humain - 1D6 heures de sentiment d'être pourri de l'intérieur et sali de l'extérieur **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Cauchemars avec visions de mort à travers le monstre - Sentiment de culpabilité fort et irrationnel **Aliénation mentale** - Paranoïa - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Résurrection de sa personne	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes d'errements comme en transe - 2D6 minutes d'hallucinations (d'autres personnes ressemblent à des cadavres) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Amnésie - Forte dépression, sentiment de vide **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Cécité soudaine (les effets à long terme s'appliquent uniquement si la cécité est guérie)	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de tentatives violentes d'ouvrir les yeux (même s'ils sont déjà ouverts ; cyclique) - 1D6 minutes pendant lesquelles le personnage se débat violemment - 1D10 minutes de crise de hurlements **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Forte peur de tout ce qui limite la perception visuelle (des lunettes de soleil aux clignements d'yeux en passant par le brouillard) **Aliénation mentale** - Nyctalophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Surdité soudaine (les effets à long terme s'appliquent uniquement si la surdité est guérie)	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes à essayer de s'arracher les oreilles (comme si elles étaient la cause de la surdité) - 1D10 minutes de cris et de rugissements pour couvrir le silence - 2D6 minutes à se frapper les tempes, à secouer la tête, etc. **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Hallucinations (bruits forts et aigus) - Peur panique en cas de silence (par exemple la nuit) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Invocation d'un Dieu ou d'un Grand Ancien	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de crise de fou rire douloureux - 3D10 minutes de dégoût de soi - 6D10 minutes de sentiment d'aliénation, impression d'avoir perdu le statut d'être humain **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Sentiment permanent d'avoir renoncé à toute humanité, d'être quelque chose d'autre, de pourri ; jalousie envers les personnes qui possèdent encore cette humanité - Vision répétée du rituel, ordres perçus du Dieu (réels ou imaginaires) **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Naufrage / noyade (avec sauvetage)	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes à se débattre avec des mouvements de natation - 2D6 minutes d'envie d'étranglement - 3D10 minutes de frissons et de sueurs froides **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Suffocation, crises d'asphyxie **Aliénation mentale** - Hydrophobie - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Automutilation pour survivre dans une situation critique (par exemple se couper une main coincée)	**Traumatisme temporaire court** - 2D10 secondes d'inconscience - 1D10 minutes de ricanements et de gloussements **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Amnésie - Douleurs fantômes - Hallucinations répétées, comme si la partie du corps était encore là **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Inaction dans une situation critique	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de fuite en panique (plus de soi-même que de quelque chose de précis) - 2D6 minutes de recherche de l'isolement, volonté de se cacher dans un trou, etc. - 3D10 minutes de pensées suicidaires **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Fortes intentions de suicide - Hallucinations avec reproches (les plaintes de la victime retentissent régulièrement) **Aliénation mentale** - État de stress post-traumatique - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Aliénation mentale	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes de graves crises de paranoïa (répétées) - 2D6 minutes de fortes nausées - 3D10 minutes de problèmes de coordination des membres (les genoux tremblent) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Légères hallucinations **Aliénation mentale** - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Connaissance de l'imminence de sa propre mort (par exemple suite à un empoisonnement, à de très graves blessures, etc.)	**Traumatisme temporaire court** - 6D10 secondes tour à tour d'hystérie et de léthargie (répété) - 1D10 minutes de paralysie - 3D10 minutes de refoulement (se parler à soi-même, prier, feindre un comportement habituel) **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Graves dépressions - Prodigalité **Aliénation mentale** - Troubles à traiter selon l'appréciation du gardien
Voyage dans le temps	**Traumatisme temporaire court** - 1D10 minutes de nausées - 2D6 minutes de désorientation quant à la compréhension et au ressenti du temps **Traumatisme temporaire long (durée : 1D10 x 10 heures)** - Vision du monde fataliste **Aliénation mentale** - Paranoïa - Autres troubles à traiter selon l'appréciation du gardien

Troubles psychiques

« C'est bien là de la folie,
mais qui ne manque pas de méthode »
William Shakespeare,
Hamlet, 2ème acte, 2ème scène

Comme nous l'avons déjà présenté dans la partie précédente *Les troubles mentaux dans le jeu*, les investigateurs s'attendent au cours de leur existence dans *L'Appel de Cthulhu* à une large gamme de maladies mentales, c'est-à-dire à des **aliénations mentales** entraînées par la perte de leurs points de Santé Mentale.

Les troubles mentaux qui en résultent sont divers et ont des conséquences très variées sur la vie quotidienne du personnage concerné. Les descriptions suivantes comprennent des exemples de déclencheurs possibles et ciblés. Il ne faut néanmoins jamais oublier que ce ne sont que des *exemples* ! Quelle que soit sa cause, une perte importante de points de Santé Mentale peut provoquer différents troubles au choix, car la raison étant enfouie dans l'investigateur, son incapacité à supporter le fardeau et sa réaction transforment la pression en désordre psychique. Si le gardien veut s'efforcer de faire participer le personnage frappé par la maladie mentale, il ne lui suffit pas de jeter les dés en se référant à un tableau, mais il lui faut trouver le trouble adapté au personnage (par rapport à l'histoire qui lui a été assignée) et au joueur (en fonction de ses capacités d'acteur). Les troubles mentaux décrits ici donnent d'autres conseils pour les joueurs et le gardien, afin de les inclure dans le jeu de rôle au moyen des règles optionnelles. Si les valeurs d'un personnage sont modifiées par une maladie, que ce soit des caractéristiques ou des compétences, il faut partir du principe qu'elles reviennent à la normale une fois qu'il est guéri.

Il est par conséquent pertinent que le gardien au minimum note les valeurs d'origine du personnage en question. La durée de la régénération est trop dépendante des cas particuliers pour instaurer une règle générale.

Schizophrénie et autres troubles psychiques

Les psychoses en général

J'avais un verre d'eau dans la main, en regardais la surface et observais avec fascination la réverbération des lampes au plafond. Je tenais le verre aussi calmement que possible et retint même ma respiration lorsque je vis les lueurs se transformer en deux étoiles dont les mouvements en arabesque rappelaient une danse, sans toutefois qu'elles se touchent. Je ressentis le besoin pressant de les rassembler en un cercle. Peut-être devais-je pour cela donner un petit à-coup au verre puis rester immobile. Cependant, je n'y arrivai pas ; les étoiles lumineuses me résistèrent, telles deux enfants-roi qui ne veulent pas s'approcher. Je renouvelai la tentative sans relâche, ce qui m'exaspérait au plus haut point. Je sentais que tout cela possédait une signification exceptionnelle et un sens profond.

– Déclaration de la patiente Heide I.

… la patiente était subjuguée. Elle ne quittait pas le verre d'eau des yeux et criait de plus en plus vite et fort « ai, ai, ai ». Toutes mes tentatives pour la sortir de cet état furent sans effet et je dus lui administrer des médicaments afin de la calmer.

– Notes du médecin de service
concernant l'incident.
(d'après Th. Bock/ J.E. Deranders/
I. Esterer, *Stimmenreich*
(Le Royaume des voix))

Les troubles psychiques qui se distinguent par des anomalies importantes, une grande violence et un délabrement de la personnalité sont décrits comme des *psychoses*. Les psychoses possèdent un sens pour la personne concernée, mais pas pour son entourage. Tout le monde peut devenir psychotique, mais certains sont plus sensibles que d'autres. Ils ont alors une probabilité plus importante de franchir, ou d'être projetés, au-delà des frontières acceptées comme représentant la normalité.

Les psychoses peuvent être déclenchées de diverses manières :

- par un évènement très perturbant, comme par exemple le décès soudain d'une personne que l'on aime ;
- par des drogues ou autres substances (voir *Troubles en rapport avec des substances, p.55*) ;
- par des conditions de vie qui génèrent sur le long terme de graves contradictions entre les mondes intérieur et extérieur. On pourrait ici donner l'exemple d'un enquêteur infiltré qui agit dans des cercles de malfaiteurs sous une fausse identité. D'un côté, c'est un policier, mais son comportement doit être celui d'un criminel, ce qui va à l'encontre de ses valeurs.

Il n'est donc pas étonnant que les psychoses se déclarent de plus en plus de nos jours, car elles peuvent être renforcées par des phases de transitions ou de développement telles que les séparations, la perte d'un être cher, etc.

Idée de scénario : Partiellement digeste

Une grande ville est ébranlée par une série étrange d'actes de violence. Quelqu'un agresse des jeunes hommes, les anesthésie, leur ampute un bras ou une jambe dans les règles de l'art et indique ensuite à la police où se trouve la victime. Leurs objets de valeur se trouvent encore sur eux et, excepté les amputations et les implications psychologiques associées, ils sont bien portants.

Les personnages entrent en jeu en tant que connaissance ou parent de la victime attaquée par le criminel surnommé le « voleur de membres », mais les pistes sont faibles. Les victimes, qui par ailleurs se ressemblent à première vue beaucoup en terme de silhouette, n'ont pas vu leur agresseur. Il s'est approché d'elles par derrière et leur a appliqué un chiffon imbibé de chloroforme sur la bouche. Elles sont en revanche unanimes sur un point : il s'agit d'un homme fort à la voix grave.
Toutes les attaques sont concentrées sur un quartier bien défini. Grâce aux indices médicaux et à un autre laissé sur les lieux du crime, les investigateurs trouvent finalement la maison du criminel, un médecin. Ils apprennent que celui-ci a été le seul survivant, étonnamment bien nourri, d'un naufrage qu'il a dû affronter durant la Première Guerre mondiale. D'un camarade qui avait également atteint l'île salvatrice, mais aride, on ne trouva que des lambeaux d'uniforme.
En effet, le médecin n'avait pas supporté les conditions et avait dévoré son compagnon blessé. Depuis, il pense être une goule déguisée et devoir manger régulièrement de la viande humaine. Cela confirme également la voix que croient entendre les victimes lors de leur agression.



Puisqu'il se sent toujours lié à son serment en tant que médecin et qu'il ne veut pas devenir un meurtrier, il prépare son festin « humainement » et choisit des victimes qui ressemblent à sa première expérience.

Souvent, un isolement grandissant va de pair avec ces difficultés psychiques causées par des problèmes relationnels ou des conditions de vie difficiles telles que le chômage ou encore les maladies graves. La personne n'est plus en mesure de parler de ses problèmes avec d'autres et se replie sur elle-même. La psychose qui s'ensuit peut être considérée également comme une réaction de fuite. Du point de vue d'un investigateur de *L'Appel de Cthulhu*, le mutisme est souvent subi, car il ne peut ou ne doit pas raconter ce qu'il a vécu sous peine de se voir enfermé de force ou que l'on se moque de lui. Il ne lui reste plus que ses compagnons comme soupape de sécurité, afin d'alléger en lui l'indicible. S'il n'en a pas la possibilité, la conséquence logique n'est plus à mentionner.

Chances de guérison

Un quart des gens qui deviennent psychotiques guérissent complètement sans rechute. Un deuxième quart rechute dans des situations difficiles. Un troisième quart reste instable et doit être pris en charge dans des maisons de santé par exemple.

Le dernier quart subit jusqu'à la fin des accès psychotiques répétés. Une fois qu'une psychose a été détectée, la personne atteinte peut se prendre en charge et éviter les situations critiques qu'il a constaté comme étant un déclencheur. Une journée réglée comme du papier à musique, des relations fiables et l'évitement du surmenage ou de l'ennui peuvent être d'une grande aide.

Schizophrénie

« La schizophrénie est la plus chatoyante de toutes les maladies psychiques. Elle peut être légère ou grave. Elle peut être aiguë et avoir des conséquences dramatiques ou être si insidieuse que les personnes extérieures ne la remarquent pas. Elle peut s'étaler sur une période brève ou sur toute la vie. […] Elle peut se guérir ou mener à l'invalidité. »

Asmus Finzen, *Schizophrénie. Comprendre la maladie*

La schizophrénie est le terme générique pour tout un groupe de troubles entraînant une désorganisation de la personnalité ainsi que des relations avec l'environnement. Le contact est perturbé, la stabilité émotionnelle et la pensée sont altérées ; les relations personnelles du patient s'amenuisent et la personne ne se sent pas à la hauteur des défis que lui pose son entourage. Contrairement à d'autres psychoses, les schizophrènes ne sont en général pas désorientés et savent parfaitement où ils se trouvent et ce qui se passe autour d'eux, mais cela ne revêt pour eux aucune importance.

Le risque de souffrir de schizophrénie est compris entre un et deux pourcent et touche particulièrement les personnes soumises à diverses formes de stress. Dans *L'Appel de Cthulhu* également, la schizophrénie demande une certaine prédisposition pour se révéler au grand jour.

Personnalité schizoïde

Environ trois pourcent de la population souffre de personnalité schizoïde. Les caractéristiques les plus courantes sont le repli sur soi, la timidité, les comportements excentriques ainsi qu'une tendance à la méfiance et à l'hyperesthésie.

Les personnes froides, rêveuses et qui ont toujours la bougeotte ou qui vivent seules présentent des caractéristiques schizoïdes si elles sont également timides, sensibles et méfiants. Avec l'âge, leur capacité à faire avec la réalité extérieure diminue.
Une personnalité schizoïde n'est pas malade, car elle reste dans la zone considérée comme normale. Néanmoins, entre 35 et 50 pourcent des schizophrènes présentait des traits schizoïdes avant l'affirmation du trouble.

Les personnalités schizoïdes typiques sont considérées par leur entourage comme des personnes extrêmement excentriques, à la limite du supportable : des vêtements inhabituels, des tics de langage à peine compréhensibles et un fort enclin à la magie et autres sciences secrètes. En leur for intérieur, les personnes schizoïdes sont souvent très sensibles et alors incapables de pensée de manière logique dans des situations conflictuelles. Pour les personnages qui manipulent la magie, ce trouble est tout à fait adapté. Il est en effet possible que ce diagnostic soit fait pour un investigateur sain d'esprit suite à des témoignages attestant qu'il croit disposer de pouvoirs magiques.

Les symptômes suivants peuvent accompagner la schizophrénie :

Troubles de la pensée et fantasmes

Le schizophrène a l'impression de perdre le contrôle de son corps et de son esprit. La limite entre sa personne et le monde extérieur s'efface progressivement. Il a le sentiment que ses pensées sont lues par télépathie ou qu'il est contrôlé de l'extérieur, par exemple par hypnose. Il s'associe donc les déclarations des autres personnes ou les évènements extérieurs. Un exemple : un personnage schizophrène fait tomber involontairement un vase qui se casse. Au même moment, il entend un éclat de rire dans l'appartement voisin, dans lequel une blague a été racontée.

Le schizophrène rapproche cette hilarité de sa situation et le prend comme une moquerie de sa maladresse. Cela signifie qu'il a perdu toute capacité de distinction entre les évènements qui se produisent par hasard au même moment (coïncidences) et les évènements qui sont liés les uns aux autres (causalité).

« La collision potentielle d'un telle trouble peut être illustrée par le cas d'un jeune homme écoutant la radio et qui soudain vécut le programme comme s'il parlait le lui. Cette conviction était absolue et il n'attendait plus qu'une évidence pour en convaincre les autres également. Une chanson passa alors à la radio "Don't laugh at me 'cos I'm a fool et le patient détruisit l'appareil.*

David Stafford-Clark/ Andrew C. Smith, *Psychiatrie. Compendium*

** Ne te moque pas de moi car je suis un idiot*

Conseils de jeu

Pour un personnage ayant des troubles psychiques, les pensées n'ont aucune cohérence et sont illogiques. Il peut avoir des problèmes de compréhension et n'arrive pas à communiquer correctement avec ses compagnons. Il se replie sur lui-même et donne une impression d'autisme. Pour le patient, tout cela peut avoir un sens, car il vit quasiment dans son propre monde. Un indice particulier est la dénommée langue schizophrène. Elle est composée de mots associés les uns avec les autres pour n'en former qu'un, comme par exemple « cruel » et « triste » qui donnent « cruiste ». Il existe diverses réactions face à la langue : la personne peut parler sans discontinuer ou au contraire se taire et prononcer alors les mots de façon affectée en minaudant. Tout cela alterne avec des phases de pensées décousues et une compréhension métaphorique ou littérale des termes en décalage avec la réalité. Les pensées s'échappent et le malade en est bien conscient. Certains schizophrènes croient donc que le contenu de leurs pensées est aspiré de l'extérieur.

Autour de la table d'un jeu de rôle, un début de trouble peut être représenté par de simples difficultés de communication. Un personnage a du mal à suivre le discours de ses interlocuteurs, fait des remarques inadaptées au contexte, utilise les mots à mauvais escient et crée même de nouveaux termes. Le gardien peut donner de temps à autres des informations ou faire passer des impressions qui ne cadrent pas, mais qui s'intègrent dans la perception du malade. Pour représenter un trouble sévère, le personnage se replie de plus en plus et tend à montrer un comportement autiste. À la fin, il lui est impossible de communiquer, ce qui entraîne obligatoirement, ou presque, la fin de la carrière de l'investigateur.

« Le bleu se réveille et le vert se surmène, allongé dans le jaune, le blanc se confond ! »

Option : un personnage touché perd 1D6 points d'INT. Tous les tests de compétences intellectuelles et de communication nécessitent une *réussite spéciale*.

Perception modifiée de la réalité, hallucinations (« entendre des voix »)

Les hallucinations sont des symptômes qui accompagnent souvent la schizophrénie. La plupart du temps, ce sont des voix que les malades pensent entendre. Elles jugent, commentent ou critiquent les pensées ou les actions de la personne concernée, parfois même avant qu'elles ne surviennent : « Mais c'est pas possible… tu te ridiculises encore… ». Un schizophrène peut par exemple laisser sa voiture au beau milieu de la route, entrer dans le bar du village le plus proche, se déshabiller complètement sous les yeux effarés des clients et commander une bière, parce que « les voix » lui ont demandé de le faire. Les voix peuvent aussi suggérer à cette personne de se rendre en Suisse à un certain endroit, car un médecin qui y vit pourrait l'aider. Elle s'y rend effectivement pour se rendre compte qu'il n'existe pas de médecin à cet endroit. En outre, les schizophrènes peuvent également subir des hallucinations visuelles ou tactiles. Ils voient des choses qui n'existent pas ou ressentent le contact de mains invisibles qu'ils peuvent même considérer comme excitant.



Juliana et les voix

Conseils de jeu

Les *hallucinations* sont déclenchées par la schizophrénie, les délires, les désintoxications ou l'atrophie du cerveau, ainsi que par la consommation de certaines substances (voir page 55). Elles ne proviennent pas d'un stimulus extérieur, mais de l'imagination du malade. Le personnage peut croire qu'il voit des souris blanches, qu'il entend des voix susurrantes qui le bercent d'illusions, ou avoir l'impression que des insectes et des araignées grouillent sous sa peau. Les *hallucinations olfactives* et *gustatives* sont plutôt rares pour la schizophrénie.

Ces hallucinations peuvent par exemple faire penser au malade qu'il a été empoisonné. Un personnage qui souffre d'hallucinations est très sensible aux suggestions.

Les *hallucinations acoustiques* sont souvent accompagnées pour la schizophrénie par des *visuelles*, car elles sont en général le résultat d'un délire. Les hallucinations acoustiques sont souvent caractérisées par des voix qui commentent le comportement du personnage et le jugent. Elles sont volontiers assignées à des connaissances ressenties comme des persécuteurs.

Les *hallucinations visuelles* des schizophrènes sont la plupart du temps des illusions des sens en rapport avec la paranoïa (par exemple des mains noires qui sortent du mur). Dans le cas du délire, il s'agit de petites hallucinations telles que des fils ou des cordes qui ondulent ou encore les petites souris blanches classiques.

Les hallucinations peuvent entraîner à leur tour la folie (par exemple délire de persécution déclenché par les voix que le personnage entend dans ses hallucinations) lorsqu'elles sont le fruit du *délire*. Les symptômes corporels présents peuvent comprendre des frissonnements, un visage rougi et des pupilles dilatées. Le malade souffre de tachycardie et d'hyperventilation.

Les délires sont souvent accompagnés de diarrhées qui peuvent à leur tour entraîner une déshydratation et un risque d'évanouissement, voire une crise d'épilepsie. Lorsque les hallucinations sont provoquées par un délire, le personnage ne se rappelle en général de rien (amnésie).

Les *hallucinations par alcoolisation* sont provoquées, comme leur nom l'indique, par l'alcool et disparaissent au bout de quelques jours une fois le taux dans le sang revenu à la normale. Il s'agit surtout d'hallucinations acoustiques, des voix qui commentent en permanence les faits et gestes de la personne, qui lui donnent des ordres ou l'insultent. La pensée est totalement focalisée sur ces voix. Si on demande au malade comment il sait quelque chose en rapport avec ses hallucinations, il répondra « *les voix me l'ont dit* ». Un schizophrène, au contraire, répondrait « *Je le sais, c'est tout* ».

Dans le cas d'une *atrophie du cerveau*, qui se rencontre à un âge avancé ou en cas de dommages, les hallucinations peuvent être tactiles en plus de visuelles (par exemple picotements de la peau, souvent autour de la bouche). Puisqu'il est impossible de les traiter, ces personnes ont une forte propension au suicide.

Le gardien doit présenter au joueur d'un personnage concerné les hallucinations en adéquation avec le contexte. Les réactions doivent suivre en conséquence : si l'on pense que des araignées grouillent sous la peau, on tentera, paniqué, de se gratter jusqu'au sang ou de vouloir les retirer en se coupant. De même, les cordes imaginaires qui pendent devant soi sont en permanence écartées. Pour une atmosphère encore plus réaliste, le gardien devrait décrire au joueur les hallucinations sans la présence du reste du groupe. Ses compagnons seront alors encore plus choqués de voir que leur ami prend un couteau pour se lacérer sans raison.

Bien sûr, le joueur peut également intégrer les hallucinations dans une scène sans requête du gardien.

« Les voix se taisent uniquement lorsque je fais ce qu'elles demandent. Enfin, au moins quelques instants… »

Option : des tests de Santé Mentale peuvent être nécessaires pour le personnage qui subit les hallucinations, ainsi que pour le groupe en fonction de sa réaction.

Troubles émotionnels

Chez les schizophrènes, il est possible que des émotions opposées telles que l'amour et la haine, la confiance et la méfiance, ou encore la joie et la peine surviennent simultanément ou s'imbriquent tant que le malade n'arrive plus à les distinguer. Il est aisé d'imaginer les réactions impulsives ou illogiques que cela peut induire.

Conseils de jeu

Les *troubles émotionnels* et les *troubles du moi* effacent les frontières de sa propre personne. Pour les *troubles émotionnels*, des sentiments contraires surgissent simultanément, comme par exemple une joie exubérante et une peine intense. Les sentiments peuvent également être désolidarisés de la situation ; le comportement ne correspond pas à l'atmosphère ou les pensées exprimées et l'expérience ne vont pas ensemble. Les schizophrènes tentent souvent, pour les *troubles du moi,* de vivre une autre personne, de ressentir comme elle et de remplacer la sienne. Cela s'exprime par exemple par un passage rapide du « Vous » au « Tu », et une confiance verbale intime qui se crée bien trop rapidement pour des personnes saines d'esprit.

Le joueur d'un personnage concerné peut réagir de façon totalement décalée par rapport aux situations ou au contraire faire rapidement confiance à des personnes qu'il connaît à peine. Les sentiments peuvent être intensifiés par un trouble mental. Une

petite maladresse peut se transformer en crise de colère ou une petite attention (tenir la porte ouverte) déclencher des larmes de joie. Un personnage présentant un trouble émotionnel peut avoir une forte tendance à l'empathie. Ainsi, il s'identifie aux personnes autour de lui (souvent de parfaits inconnus) et ressent la même chose.

S'il croise par exemple un enfant joyeux, il sera soudain pétulant et puéril. En revanche, s'il rencontre quelqu'un de triste, il sera pris de forts sanglots par empathie.

« Laisse-moi croquer dans ta part de gâteau ! » – *« On se connaît ? »*

Option : la *Prestance* d'un personnage atteint diminue continuellement d'1D20 pourcent. Tous les tests de *Psychologie* nécessitent une *réussite spéciale*.

Troubles du mouvement et du comportement

Parfois, le malade se tétanise ou présente des signes d'hyperactivité. Des motifs dans le mouvement peuvent également se développer et deviennent des troubles obsessionnels compulsifs (se tirer le lobe de l'oreille, remettre sa cravate en place, tailler un crayon ou effectuer une activité inutile).

Conseils de jeu

En cas de *troubles du mouvement* et *du comportement*, la personne concernée se met, parfois pendant des heures, dans une position extrêmement inconfortable pour le corps. Si l'on déplace la personne, on a l'impression que les articulations offrent une certaine résistance, comme si la personne était en cire. Il est possible que le patient se déplace toujours le dos courbé, très penché en avant ou montre un comportement ritualisé. Dans les cas les plus graves, cela peut entraîner un état fiévreux mortel pour les muscles. Le malade peut également cesser de bouger et de parler ; il ne mange plus et ne boit plus, mais reste conscient et sensible aux évènements qui se produisent autour de lui. Cet état de stupeur peut subitement se transformer en excitation extrême. Les formes particulières suivantes existent aussi : la parakinésie (mouvements moteurs permanents comme le balancement ou l'acquiescement), l'écholalie (répétition à l'infini de syllabes et de mots), le négativisme (le patient fait automatiquement le contraire exact de ce qui lui est demandé) ou encore l'obéissance automatique aux ordres (le patient exécute toutes les demandes, mais agit comme une machine sans volonté propre). En fonction de l'avancement de son trouble, le personnage modifie son allure ou son attitude. Cela peut avoir des conséquences sur son environnement, car cela peut affecter ses déplacements, l'empêcher d'utiliser une automobile ou de tenir tout simplement une tasse de café.

« Mais tenez-vous donc droit ! »

Option : la personne concernée perd 1D4 points d'APP. En fonction du trouble, DEX et/ou FOR baissent également et les tests physiques nécessitent automatiquement une *réussite spéciale*.

Paranoïa

Le terme *paranoïa* ou *folie de persécution* concerne le sentiment d'être poursuivi ou victime d'agissements cruels de la part d'un tiers. La différence principale par rapport à l'obsession est que les pensées d'un schizophrène paranoïaque demeurent dans le champ des possibles. La paranoïa de débouche pas obligatoirement sur la théorie du complot, mais se rapporte à la vie de tous les jours. Un mari peut par exemple être persuadé que sa femme le trompe. Chaque homme à qui elle sourit ou avec qui elle a des contacts est pour lui un adultère. Il interprète tous ses faits et gestes en se basant sur ce soupçon. Si elle rentre tard à la maison, c'est qu'elle avait rendez-vous avec un autre homme ; si elle prétend aller chez sa mère, elle prend en fait vraisemblablement du bon temps avec son amant… ou même ses amants. N'a-t-elle pas salué amicalement le laitier ? Et les heures supplémentaires qu'elle fait au bureau, ne les passe-t-elle pas sur celui de son collègue ? Les nouvelles boucles d'oreille qu'il a découvertes il y a peu en fouillant dans ses tiroirs sont probablement un cadeau du nouvel homme qui lui fait la cour. D'ailleurs elle s'entend trop bien avec le nouveau voisin qui lui emprunte sans arrêt quelque chose, que ce soit du sucre ou de la farine, et qui l'a récemment remerciée avec un bouquet de fleurs. Elle fait aussi dernièrement très attention à son apparence, non ? En plus, ce type est une menace, il est jeune et mince…

« Et le poison pour les rats qu'elle a acheté hier, est-il vraiment pour les soi-disant rats de la cave ? Non, il m'est destiné, à moi ! Elle va le mettre dans ma nourriture et me laisser crever comme un chien pendant qu'elle se tape ses amants dans notre chambre à coucher, la sal… !

Mais je ne suis pas aussi bête qu'elle le croit, non, je ne suis pas si bête. Je suis prudent. Tiens, je vais aller m'acheter un chien aujourd'hui et il goûtera tout ce qu'elle me donne à manger. Si le clebs crève, au moins je saurai. Sa mère, cette vieille sorcière, elle est certainement aussi dans le coup, elle n'a jamais pu me sentir.



Ernst August Wagner

Né le :
22/09/1874 à Eglosheim
Décédé en :
1938 dans la maison de santé de Winnenthal
Nationalité : allemande
Formation : professeur

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	40	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	00

Compétences

Bibliothèque	50 %
Persuasion	60 %
Sciences formelles : mathématiques	65 %
Sciences formelles : chimie	45 %
Sciences humaines : histoire	30 %

Langues

Langue maternelle : allemand	70 %
Langues : grec ancien	30 %
Langues : latin	40 %

Attaques

• Armes à feu : arme de poing (révolver .38) Dégâts 1D10	60 %
• Assommoir Dégâts 1D4	60 %

Parcours professionnel
Le 4 septembre 1913, le professeur Ernst August Wagner accomplit un plan cruel sur lequel il travaillait depuis des années. Avec un assommoir et un couteau, il assassine sa femme et ses quatre enfants. Il prend ensuite son pistolet et un sac à dos rempli de munitions qu'il avait préparé depuis plusieurs jours. Il se rend ensuite en vélo jusqu'à Stuttgart et prend le train pour Mühlhausen. Vers minuit, il met le feu aux quatre coins de la bourgade, attend depuis sa cachette que les habitants fuient les flammes et tire au hasard sur les fuyards. Il tue douze personnes et en blesse huit gravement. Cette même nuit, il est appréhendé et amené dans la prison de Heilbronn. La police trouve son journal intime dans sa maison de Degerloch.

À la dernière réunion de famille, elle m'a fixée du regard, comme si je ne remarquais rien. Mais je suis plus rusé qu'eux tous réunis, bien plus rusé. Tiens je vais acheter un couteau de cuisine bien affûté. "Si tu veux la paix, prépare la guerre"… »



Baltimore a l'impression que tous les étrangers le persécutent

La *paranoïa* ou la *folie de persécution* pousse le malade à la méfiance et à la peur permanente, puis à l'agressivité, à la mauvaise humeur et à l'égocentricité, jusqu'à finir par interpréter tous les comportements des autres comme inamicaux et dirigés contre lui. Les joueurs qui aiment les théories du complot peuvent jouer avec plaisir un personnage paranoïaque pendant toute une campagne. Son délire le conduira à la rencontre des entités du Mythe de Cthulhu et le développement de ses connaissances du Mythe le confortera dans sa folie.

Conseils de jeu
Un personnage qui souffre de *folie* interprète la réalité en rapport avec elle. Le malade se trouve au centre de la pensée. Il a le sentiment que les choses sont arrangées exprès pour lui, il se sent persécuté, observé ou donne une signification à tout et se croit entouré de signes menaçants. Au tout début, la personne éprouve une vague sensation de changement de l'extérieur ou de lui-même et se sent la cible de cette modification. Les réactions émotionnelles sont raisonnables, mais la tension est de plus en plus présente. Les premiers soupçons concernant certains évènements débutent, mais sont chassés par argumentaire.

Puisque la personne se trouve dans un état de peur permanente, le risque de suicide est très important. Le patient « travaille » ensuite mentalement au renforcement et à la différenciation de la folie, bien que les réactions et les sentiments soient toujours adaptés à la situation.

Une fois le monde de la folie établi, ceux-ci ne le sont plus et il n'y a plus de prise de conscience de la maladie. La personne vit ensuite dans un monde où les évènements sont systématiquement associés à la perception de la folie.

Il existe diverses formes de folie : la mégalomanie, l'érotomanie, le délire de ruine, le délire de culpabilité, la folie hypocondriaque, et, bien sûr, en tête de liste, la *paranoïa*. Celle-ci peut se diriger tout particulièrement envers certaines choses, comme par exemple les policiers, les prêtres ou encore les colonnes Morris.

Un personnage paranoïaque est convaincu de quelque chose sans savoir pourquoi. Le joueur et le gardien doivent s'accorder sur les détails de la folie, par exemple l'impression de reconnaître dans les messages présents sur les colonnes Morris des informations cryptées concernant un complot mondial. La paranoïa définit la pensée du personnage qui ne passera jamais devant l'une de ces colonnes sans étudier intensivement les textes, prendre des notes et analyser soigneusement le tout. Le gardien ne doit pas lésiner sur la description de ces colonnes afin de conforter le personnage dans sa folie.

Le joueur, quant à lui, doit tenter de convaincre ses camarades de la justesse de sa perception. Cela peut également entraîner la zizanie dans le groupe, car si les autres joueurs essayent de convaincre trop brutalement le personnage paranoïaque qu'il se fait des illusions (ce qu'ils feront certainement), ce dernier peut très bien considérer qu'ils prennent part au complot des colonnes Morris.

Le personnage peut même aller jusqu'à falsifier des preuves pour convaincre ses compagnons de sa théorie (« Je ne leur veux que du bien »). La paranoïa offre une large gamme de situations conflictuelles au sein du groupe et le Mythe de Cthulhu fournit de plus la possibilité de confirmer certaines théories du complot.

« Ce n'est pas parce que je suis paranoïaque que j'ai tort ! »

Option : le personnage concerné perd 1D4 points de POU. En fonction de la folie, des tests de SAN peuvent être demandés si le patient est confronté à sa marotte.

Troubles psychotiques de courte durée

Le corps claqua sur le pavé avec un bruit mat. Le crâne explosa comme un melon bien mûr. Une passante fut prise d'une crise d'hystérie alors que son compagnon perdait sa contenance et vomissait sur ses chaussures bien cirées. Là-haut, au quatrième étage, les rideaux d'une fenêtre ouverte voletaient doucement dans la brise. Je fus par hasard le premier sur place. En fait, mon service était déjà fini et je me diri-

geai chez mon amie lorsque Kurtz (c'était le nom du suicidé) mit fin à sa vie alors que ma voiture pétaradait sur cette même rue. Je dus d'ailleurs actionner ensuite mes essuie-glaces pour retirer des fragments de ce Kurtz. Je débutai directement en interrogeant les personnes présentes, puis poursuivis par la maison des voisins. Kurtz était une personne posée, la quarantaine, célibataire, et qui s'empoussiérait dans un bureau quelconque. Il avait la réputation d'être un homme avenant et réglo.

La nouvelle de son suicide déclencha par conséquent la confusion et des hochements de tête décontenancés. Seule la fille de la voisine, dont la chambre était mitoyenne de l'appartement de Kurtz, déclara avoir entendu dans l'heure précédent son suicide une discussion forte et incohérente, accompagnée par des pleurs.

L'examen de l'appartement fit apparaître son suicide comme une chose absurde : on y trouva des preuves indubitables qu'il avait gagné une énorme somme d'argent à la loterie. Pourquoi se tuer alors ? Quelque chose ne tournait pas rond…

Les troubles psychotiques aigus, appelés dans le passé *psychoses réactives*, sont souvent déclenchés par un évènement fort. Puisqu'il dépasse brusquement le malade, il peut entraîner un désarroi intense chez lui (et son environnement). Les troubles psychotiques de courte durée peuvent présenter des symptômes de schizophrénie, de dépression, de manie ou de névrose.

Ils guérissent en général en quelques jours ou en quelques semaines, mais peuvent être une cause de suicide.

Le déclenchement d'un tel trouble, qui peut s'étaler sur quelques jours ou quelques heures, trouve couramment sa source dans un évènement décisif comme le deuil, des pertes imprévues (licenciement), la torture, l'enlèvement, voire même quelque chose d'agréable comme un mariage, mais qui travaille la personne concernée.

Dans *L'Appel de Cthulhu*, les pertes de SAN déclenchent ces troubles. Un évènement catalyseur peut par exemple être la découverte d'un cadavre affreusement mutilé.

Conseils de jeu

Les *troubles psychotiques de courte durée* se gèrent de la même manière que la schizophrénie, la dépression, la manie ou les névroses. La seule différence est leur limitation dans le temps. Les conseils en termes de jeu se trouvent donc dans les paragraphes correspondants et les règles optionnelles s'appliquent dans ces cas-là pendant la durée du trouble uniquement.

Psychose de la mère en couches

Les mères doivent effacer les frontières de leur Moi lors de la première phase de leur relation au nouveau-né et créer un lien moral, une relation empathique avec le nourrisson. Les femmes les plus fragiles peuvent alors expérimenter une dissolution de leur Moi et devenir psychotiques.

Trouble psychotique partagé

« …je voudrais, cher confrère, vous relater un cas extraordinaire de folie partagée que j'eus la chance de diagnostiquer il y a peu. Je suis même tenté de le publier. Il s'agit d'un petit groupe de touristes qui recherchait dans une ville du nom d'Innsmouth un ami apparemment disparu.

Lorsque la police les appréhenda, ils se trouvaient dans un état pitoyable et négligé et bredouillaient des phrases concernant des êtres-poissons ou amphibiens qui vivent au fond de l'océan et vénèrent des deux païens. Ils firent des efforts impressionnants pour me convaincre de l'exactitude de leurs déclarations tout aussi abstruses que complexes. Ils m'exhortèrent avec empressement d'alerter les autorités, et si possible les militaires, afin de déployer une action préventive.

Je n'ai jamais expérimenté une "folie en famille" aussi parfaite, même s'il ne s'agissait ici que de compagnons. Je crains cependant que l'influence mutuelle de la folie soit bien trop avancée pour pouvoir être soignée. J'ai donné l'instruction de séparer les patients et de les faire interner dans des sanatoriums différents pour augmenter leurs faibles chances de guérison. »

Extrait d'une lettre d'un psychiatre à l'un de ses confrères.

Dans le cas d'un trouble psychotique partagé, une personne transmet ses idées folles à une autre personne faible d'esprit, en général un membre de la famille ou son partenaire. Les deux se confortent ensuite dans leurs chimères et s'enferment dans leur bulle. La probabilité d'une telle « infection psychotique » est connue depuis longtemps et était autrefois appelée « manie infectieuse ».

Dans certains cas, la folie se propage à d'autres membres de la famille ou à un groupe encore plus important, ce qui dans ce cas est appelé « épidémie psychique ».

Dans la *folie à deux*, on différencie le partenaire actif qui a induit cette transmission du délire du partenaire passif qui le reçoit.

En général dans la relation, la personne active domine. Ses fantasmes sont la plupart du temps étranges et violents.

Il y décrit en détail son plan macabre, selon lequel le bain de sang de Mühlhausen aurait dû être suivi par un final bien plus sanglant.

S'il avait pu s'enfuir de Mühlhausen, il aurait en effet continué sa tuerie à Ludwigsburg. La cible suivante était Eglosheim, où sa sœur habitait avec sa famille. Le point d'orgue de son massacre aurait été son suicide. Il voulait se tirer une balle dans le lit du comte Carl Eugen, avec le château en flammes tout autour de lui.

Le procès de Wagner se tint au tribunal de Heilbronn. Deux experts renommés ayant effectué des examens indépendants en vinrent à la même conclusion : ils diagnostiquèrent une folie de persécution. Des années auparavant, le professeur avait abusé d'une vache et était depuis persuadé que tous les habitants de Mühlhausen avaient connaissance de cette aventure sexuelle horrible, ce que les témoins réfutèrent plus tard. Un procès pour non-imputabilité fut tenu dans le tribunal du Bade-Wurtemberg et Ernst August Wagner fut interné le 4 février 1914 dans la maison de santé de Winnentahl. Il y devint poète et écrivit plusieurs drames dont le thème central était la folie. Wagner était convaincu de ses talents et tenta en vain tout au long de sa vie, par une correspondance foisonnante, de mettre en scène l'une de ses pièces. Il mourut en 1938 de la tuberculose.

Idée

Dans les années 1920 à Mannheim, une série de crimes violents tels que des meurtres en série, des incendies volontaires ou autres perpétrés par divers criminels survient brusquement. Un grand nombre d'entre eux est appréhendé ou ne survivent pas à leurs actes de folie. Les personnages sont concernés par ces évènements et commencent leurs investigations. Ils découvrent rapidement que tous les criminels ont un lien avec le théâtre national de Mannheim dans lequel est donné la représentation d'une nouvelle pièce de théâtre. L'intendant du théâtre avait finalement franchi le pas et offert une chance à l'une des pièces sorties de la plume d'Ernst August Wagner ; et c'est ainsi que La folie en moi se retrouva sur les planches. L'histoire intégrant des traits autobiographiques parle d'un homme qui croit apercevoir des Dieux étranges dans le royaume des ombres entre l'éveil et le sommeil. Ceux-ci lui murmurent des ordres tels que « Va et tue ! », ce qui finit par lui faire perdre la raison.

Les personnages vont à la rencontre de Wagner dans la maison de santé et parlent à un homme dont l'esprit étonnamment clair n'est pas conscient de sa culpabilité. Il raconte cependant son besoin inexplicable d'écrire et mentionne son nouveau manuscrit dont le titre est L'Europe va brûler. Il déclare avec fierté qu'il a fait avec cette œuvre une percée monumentale et que cette pièce a déjà été vendue dans toute l'Europe à des théâtres réputés. À ce moment, des visions nocturnes de Dieux absolument effroyables assaillent les personnages.



Edna et Klarissa voient dans le bébé la réincarnation du Sauveur

Il peut s'agir d'une évaluation démesurée d'une situation ou de sa propre personne causant une mégalomanie ou d'un délire de persécution induit par des puissances étrangères. Les théories du complot peuvent également être le point central de ces troubles.

Déclencheurs dans *L'Appel de Cthulhu* : influence mentale d'un malade (par exemple un autre personnage) pendant une longue durée. Un investigateur doit au moins avoir souffert d'un traumatisme temporaire de longue durée pour être sensible à ces suggestions.

Conseils de jeu
La folie des *troubles psychotiques partagés* contamine une personne proche du malade, même si toutes les interprétations du délire ne sont pas reprises. Dans certains cas, le délire de persécution ou le sentiment d'être confronté à un monde hostile peut être expérimenté ensemble. Les partenaires sont souvent repliés sur eux-mêmes et leur vision des choses devient de plus en plus le centre de leur communication.

Le point d'équilibre interne perturbé de l'un peut être rétabli par la contamination de l'autre.

Les personnages concernés peuvent entretenir mutuellement leur trouble ou même le renforcer. Le jeu devient intéressant lorsque plusieurs personnages souffrant du même délire psychotique partagé se considèrent comme sains d'esprit et diagnostiquent un trouble partagé pour le reste du groupe. « Normal » n'est que ce que la majorité tient pour tel.

Cependant, les personnages se retrouveront probablement face au diagnostic de « trouble psychotique partagé » dans un autre contexte, et ce, lorsqu'ils tenteront de raconter à leur entourage leurs toutes nouvelles rencontres avec le Mythe !

« Mon mari a raison, officier ! Il y avait VRAIMENT des créatures-poissons qui marchaient debout, campées sur leurs pieds !»

Option : les personnages atteints profitent de la contamination des autres. Indépendamment des inconvénients de leur trouble, ils récupèrent 1D6 points de SAN. Néanmoins, un effet inverse peut être appliqué lorsqu'ils s'enfoncent dans leurs fantasmes et qu'ils ressentent une menace amplifiée de leur entourage.

Troubles émotionnels

Dépression

Dr Freudenthal : « Depuis quand ne vous levez-vous plus le matin, Monsieur Kraft ? »
Heinz Kraft : « Mais laissez-moi donc tranquille ! »

Dr Freudenthal : « Vous êtes encore affligé à cause de vos amis. »

Heinz Kraft : « Mes amis sont morts. Vous me l'avez expliqué. Ils m'ont d'abord menacé pour que je les écoute. Ensuite, ils m'ont sauvé. Lorsque je me suis enfui, j'ai aussi cru qu'ils avaient réussi. Mais il y a eu cette chaleur insupportable. Personne ne peut… avoir survécu à cela. »

Dr Freudenthal : « Mais Monsieur Kraft, un homme droit comme vous, vous n'avez pas honte de hurler comme cela ! Mais calmez-vous donc, bon sang ! Monsieur Kraft, est-ce que vous m'écoutez ? »

La dépression est un état provisoire qui plonge le malade dans un état d'abattement, d'inhibition et souvent d'apathie. Les personnes ou activités auparavant importantes ne le sont plus. Le dépressif est désespérément conscient de cette perte lors de ses épisodes de dépression.

Dans des cas extrêmes, la personne n'est plus en capacité de maîtriser les tâches les plus simples. La dépression s'accompagne de symptômes physiques tels que les troubles du sommeil, les douleurs et les mouvements ralentis, ainsi qu'une probabilité supérieure de tomber malade. La plupart des suicides des pays industrialisés découlent de dépressions.

Les dépressions semblent survenir deux fois plus souvent chez les femmes que chez les hommes, mais elles sont plus susceptibles de déclencher un suicide chez les hommes. Les psychologues et psychiatres distinguent trois types de dépression : les dépressions endogènes (vraisemblablement induites par l'organisme et donc sans cause extérieure décelable), les dépressions névrotiques ou d'épuisement entraînées par un stress permanent et les dépressions réactives consécutives à un évènement récent.

Bien sûr, les personnages ne peuvent souffrir selon cette classification que d'une dépression d'épuisement ou réactive.

Plus récemment, on a vu apparaître la différenciation purement descriptive des épisodes (dépressions ponctuelles ou rares) et des troubles récidivistes.

De nombreux dépressifs tentent de se soigner eux-mêmes en ingérant de l'alcool ou d'autres substances. Il est cependant conseillé au gardien de ne pas alourdir le fardeau des joueurs en leur ajoutant une addiction en plus de leur trouble psychique ; la représentation d'un trouble est déjà assez difficile comme cela pour ne pas handicaper le jeu au cours de la campagne.

Les dépressions peuvent se produire par exemple après la perte d'un ami ou d'une connaissance et la mort de personnages-joueurs ou non-joueurs peut donner lieu à des épisodes dépressifs.

Dans *L'Appel de Cthulhu*, la dépression est une maladie qui ne perturbe pas trop le déroulement d'une campagne. Lorsque le joueur dont le personnage est dépressif a tendance à se mettre en retrait et à laisser les commandes à ses amis, les épisodes sont faciles à mettre en scène. Le gardien peut à tout moment indiquer que l'épisode de dépression est passé et que le personnage peut agir à présent sans réduction sur ses compétences (toutes les valeurs sont réduites de 10 % à 30 %).

Pour un joueur plutôt exubérant, cette maladie est tout à fait adaptée, car la représentation de son monde est très riche et qu'il peut réagir aux évènements extérieurs.

Conseils de jeu

Une personne *dépressive* se retire de plus en plus de la vie en société et tout devient pour elle gris et sans saveur. La vie a perdu tout attrait et tout sens. Elle a le sentiment d'être pétrifiée, vide, morte ou calcinée. Elle mange et boit à peine, n'a plus de raison de vivre et a de fortes probabilités de se suicider.

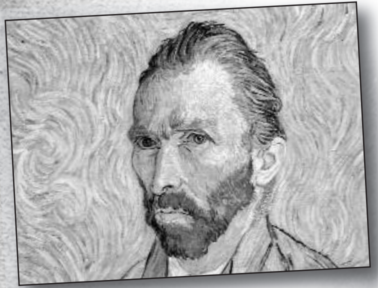
Les dépressions ne sont pas des états durables, mais en dents de scie (les phases peuvent durer quelques jours, quoique la norme soit d'un à trois mois ; elles commencent et se terminent brutalement). Au bout d'un moment, la personne se sent mieux, mais elle peut à tout moment replonger. Durant un épisode dépressif, le malade souffre souvent de troubles du sommeil ou de l'impression de ne pas être reposé après avoir dormi. Des douleurs peuvent surgir, les mouvements peuvent se ralentir et le patient se plaindre d'un épuisement important. Les problèmes de concentration sont courants et les réflexions sont difficiles, sans parler du manque de motivation tout court.

Malgré toutes les émotions négatives qui l'assaillent, une personne dépressive n'arrive souvent pas à pleurer ou à être triste, car il n'éprouve aucun sentiment, uniquement un grand vide. Les dépressifs ressassent toujours le même thème et leur pensée s'arrête sur certains aspects sans trouver de solution. Ils se sentent responsables de leur propre maladie. Le doute et la sensation que quelque chose ne va pas (souvent par rapport à leur propre corps) peuvent aller jusqu'à causer la folie.

Il s'agit généralement du délire de culpabilité (des évènements passés sont utilisés comme justification de la culpabilité), de l'idée de ruine (peur de la ruine financière et également entraînée par la maladie), du délire hypocondriaque avec la certitude de souffrir d'une maladie incurable et de devoir mourir sous peu, ou encore du délire de nihilisme (personne n'est là, le dépressif est coupable de tout et nie même jusqu'à sa propre existence ou celle de son entourage). La dépression est régulièrement accompagnée de constipation, d'une bouche sèche (jusqu'à l'impossibilité de parler) et de transpiration.

Au cours du jeu, le joueur doit tenter de dépeindre l'absence de motivation et l'abattement de son personnage dépressif. Il ne va pas se battre pour démêler le pourquoi du comment, sauver le monde ou tout simplement sortir de chez lui. Le gardien peut facilement aider le personnage. Les autres membres du groupe devront déployer des ressorts d'inventivité pour surmonter l'apathie de leur compagnon. Ses alliés « en bonne santé » devront trouver une stratégie pour le tirer de son trou ou ils l'abandonneront un jour ou l'autre. Les personnages dépressifs sont rapidement cyniques et ont tendance à repousser toutes les normes sociales. Ils nient le sens de la vie quotidienne car ils la considèrent comme superficielle. Pourquoi travailler ? Pourquoi élever des enfants ? Tout est éphémère…





Vincent Van Gogh

Né le : 30/03/1853 à Groot-Zundert près de Bréda, Pays-Bas
Décédé le : 29/07/1890 à Auvers-sur-Oise, France
Nationalité : hollandaise
Formation : suppléant, vicaire, libraire, théologien

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	40

Compétences

Bibliothèque	40 %
Pratique artistique : peinture	90 %
Psychologie	20 %
Sciences humaines : histoire	40 %

Langues

Langue maternelle : flamand	70 %
Langues : français	60 %
Langues : grec ancien	20 %
Langues : hébreu	05 %
Langues : latin	25 %

Parcours professionnel
Van Gogh est l'aîné de cinq enfants et fils d'un pasteur et d'une fille de relieur. Il se lance tout d'abord dans les carrières de suppléant, de vicaire, de libraire et de théologien, mais échoue dans tous les domaines. Il vivait la religion de manière si exacerbée et étrange en tant que vicaire, confinant presque à la folie, qu'il dut abandonner ce métier sous la pression de sa communauté et de son père. Celui-ci le menaça de l'envoyer dans un « asile de fous » et de le déshériter. Plus tard, Van Gogh partagea sa vie avec une ancienne prostituée, ce qui ne fut pas non plus du goût de sa famille.

À l'âge de 27 ans, en autodidacte, il décide de se consacrer à l'art. Il s'établit en 1886 à Paris, puis en Arles deux ans plus tard pour tenter avec son idole Paul Gauguin de fonder un collectif d'artistes. De son vivant, les travaux de Van Gogh n'ont pas eu beaucoup de succès, ses toiles se vendaient mal. Ce n'est qu'après son décès qu'il devint l'un des fondateurs les plus importants de l'art moderne dans la peinture. Dans ses œuvres connues pour la spontanéité de son trait de pinceau et les couleurs violentes, on peut déceler l'état de sa santé mentale : son

Pour voir les choses d'un côté positif, les personnages dépressifs ne réagissent pas par la panique ou les hurlements effrénés en cas de perte de points de Santé Mentale, mais plutôt par la résignation ou la catatonie.

« Tout cela n'a plus aucun sens. »

Option : un personnage plongé dans une profonde dépression doit se faire violence pour chaque geste et surmonter sa douleur. Avant chaque action inhabituelle, il doit réussir un test de *Volonté* dont la difficulté est définie par le gardien en fonction de la scène. Au choix, en supplément ou à la place, toutes les valeurs de compétences du personnage sont réduites de 10 à 30 pourcent pendant les épisodes dépressifs.

Manie

« Un patient maniaque est votre ami, dites-vous ? Mais bien sûr, je comprends tout à fait. Je fus moi-même étonné de son offre d'achat pour cette veste d'uniforme de Napoléon qui n'est très vraisemblablement pas authentique. Avec votre permission, j'en ai également parlé à votre ami. Cependant, le contrat de vente tient toujours. Par quoi devons-nous commencer ? Mais passons, ce morceau de papier ne doit pas se mettre en travers de notre amitié qui débute. Oh et puis flûte ! Voilà, faites-en ce que vous voulez.

Mais vous, jeune homme, vous me plaisez. Venez donc voir notre petite communauté comme votre ami l'a déjà fait. Disons mardi 19 heures ? Excellent, excellent. Si quelqu'un vous empêche d'entrer, demandez le Dr de Tours. Oui c'est moi. »

Si l'on simplifie à outrance, la manie est le contraire de la dépression. Tout comme elle, elle se produit par moments et le malade ne souffre pas en permanence de cette euphorie caractéristique. Le patient maniaque est débordant d'entrain dès qu'il s'agit d'une tâche qu'il trouve agréable et, alors qu'il se consacre à une partie de celle-ci, il délaisse les autres activités importantes. Pendant une période de manie, il est souvent extrêmement généreux, expansif et social. Dans les cas extrêmes, cela peut même aller jusqu'à la déshinibition. D'autre part, même les bons amis ne parviennent pas à le réfréner ou à lui faire ouvrir les yeux. Pendant l'épisode maniaque, le patient n'est pas conscient de son état, ce qui peut engendrer de graves disputes lorsque les personnes proches de lui veulent l'empêcher de faire faillite ou de ruiner sa réputation.

Les personnages typiques souffrant d'épisodes maniaques sont ceux qui lancent de puissants sortilèges.

Le besoin d'entreprendre toujours plus les plonge dans une activité effrénée. Dans le même temps, ils savent les objectifs qu'ils peuvent atteindre, mais aussi que leur propre magie constitue une partie de leurs problèmes.

Acculés ainsi, leur subconscient surmené prend le parti de se lancer dans une activité survoltée, mais agréable.

Ces personnages atteints de manie peuvent enrichir le jeu si le gardien les conduit avec doigté en les faisant tomber brusquement dans un besoin d'activité menant à des situations sans issue. Cependant, ils peuvent (et doivent) représenter un danger pour eux-mêmes et pour les autres lorsqu'ils se lancent tête baissée après avoir pris leur décision, bien que tous leurs amis aient tenté de les en empêcher par une logique froide ou des paroles remplies de bons sentiments.

Conseils de jeu
Un personnage *maniaque* se caractérise par une humeur enjouée, mais également par son hyperactivité. Cela comprend un besoin de mouvement et une activité incessante. Les personnes maniaques sont par conséquent assez insupportables au sein de leur entourage. Leurs enchaînements de pensées sont difficiles à suivre, ils passent du coq à l'âne et trouvent en permanence des idées grandioses (à leur avis). Les pensées et les idées sont fugaces et parfois uniquement reliées par leurs consonances.

Les chaînes d'association, contrairement à la schizophrénie, sont compréhensibles, mais s'éloignent de l'objectif d'origine et font perdre le fil au malade, qui parle continuellement. Ces personnes réussissent rarement à mener une pensée jusqu'au bout. Parallèlement, un maniaque souffre d'un manque de sentiments, bien qu'il apparaisse joyeux, spirituel, pétulant, convaincant et communicatif. Il est à cran, très exigeant vis-à-vis de ceux qui ne suivent pas le cours de ses pensées, prompt à se quereller, excité et agressif. La manie s'accompagne souvent d'une désinhibition qui s'exprime par exemple en raison de la perte du sentiment de honte par des blagues grossières, des importunités sexuelles ou des déclarations d'amour. Le personnage se croit également invincible (une immortalité également ressentie sur le plan physique).

Ses compagnons doivent donc rester prudents et empêcher que leur ami ne coure à sa perte (et entraîne la leur avec), par exemple en se mesurant à un groupe de Goules affamées (« De toute façon, elles ne peuvent rien contre moi ! »).

En général, ils se surestiment beaucoup, se considèrent comme très intelligents et ont tendance à réaliser leurs idées de génie. Cela prend souvent une mauvaise tournure, mais ils ne se laissent pas déconcerter. Tout comme la dépression, la manie se produit par épisodes pouvant être courts ou durer quelques mois. Plus la maladie se développe, plus les phases de manie sont longues. Il existe une forme spécifique de la manie dont les phases ne durent que de quelques secondes à quelques heures. Le personnage concerné ne se rend pas compte de sa maladie.

« Bien sûr que je le fais, je peux tout faire ! Mais là, ça m'ennuie. Et c'était quoi au fait… ? »

Option : pour un personnage maniaque, la valeur *Persuasion* augmente de 20 %. Il se surestime tellement que les tests dangereux ne lui font pas peur.

Troubles bipolaires

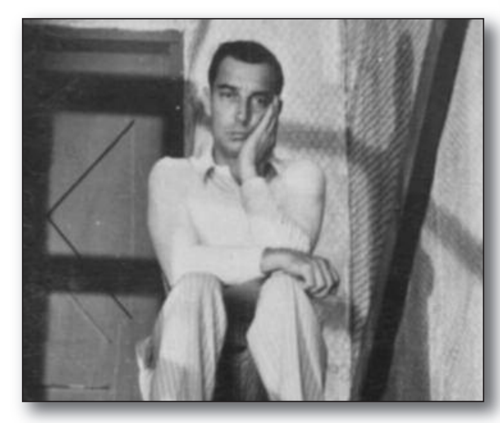
Psychanalyste : Prof. Dr Allan Halsey
Miskatonic University Medical School
Patient : R. Chapman
16 janvier 1908, 16 heures
J'ai retrouvé M. Chapman de bonne humeur lors de notre consultation. M. Chapman est toujours persuadé que H.W. lui a volé sa ferme. Il ne veut rien entendre concernant le laboratoire, bien qu'il ait plusieurs fois rendu visite à H.W. là-bas pour recouvrer son argent. Chapman parle à voix basse, de façon claire et cohérente, mais indifférente. Lorsque j'ai évoqué son attaque d'hier, il a baissé la tête comme s'il était honteux : « Je suis désolé professeur Halsey. Tellement désolé. Vous ne savez pas ce que j'ai vu. Ce qu'il a fait sur ma ferme. Je ne peux pas rester assis ici pendant que cette brute circule librement. Je dois sortir d'ici ! »

À ce moment, j'ai interrompu notre conversation et j'ai rapidement quitté la cellule. Hier, Chapman a gravement blessé deux infirmiers expérimentés. Je recommande d'autres visites quotidiennes. S'il devait cependant recommencer ses attaques, il faudra alors recourir aux électrochocs.

Les troubles bipolaires, appelés folie maniaco-dépressive dans les années 1920, font souvent passer les malades d'un état extrême (par exemple une manie) à un autre totalement opposé (par exemple une dépression).

Dans presque la moitié des cas, les humeurs sont mitigées et une personne affectée par une dépression se retrouve soudain dans une activité maniaque. Le risque de suicide est alors très important.

Tant les dépressions que les épisodes maniaques apparaissent suite à des évènements traumatisants (agression, fuite) ou à un stress important (manque de sommeil, surmenage, consommation de drogues).



Maniaco-dépressif

Les troubles bipolaires sont une conséquence typique des expériences des personnages dans *L'Appel de Cthulhu*, en particulier lorsqu'un investigateur perd plusieurs fois de suite des points de Santé Mentale et que ces pertes se transforment progressivement en traumatisme temporaire de courte durée ou pire, en aliénation mentale.

Ainsi, le gardien peut décider d'utiliser une phase maniaque d'un personnage pour soutenir le déroulement de la campagne ou les plans de ses joueurs.

Conseils de jeu
Exultation et tristesse profonde : les personnes souffrant de *troubles bipolaires*, communément appelés *maniaco-dépressifs*, oscillent entre des comportements dépressifs et maniaques. La durée de chaque phase peut varier et les conseils de jeu se trouvent donc dans les paragraphes correspondants. Les règles optionnelles s'appliquent uniquement pendant la durée du trouble.

Troubles en rapport avec des substances

La consommation de drogues peut entraîner des états dont les symptômes se rapprochent de ceux des maladies mentales. Cela ne signifie pas que l'absorption d'une certaine drogue déclenche toujours les mêmes réactions ; il s'agit en général de dommages sur le long terme ou en cas de surdosage. Une maladie psychique latente peut également faire son apparition par le biais de la consommation de drogues. Outre les substances qui vont être présentées ici en détails, l'alcool, la morphine et les opiacées peuvent également provoquer des troubles.

utilisation des couleurs dénote une perception du monde différente. Il n'est pas rare que les maniaques soient sensibles aux couleurs.

Van Gogh souffrait de troubles bipolaires. Ses phases dépressives alternaient avec des phases de puissance créatrice. En 1889, il entra de son propre chef dans l'hôpital psychiatrique St-Paul-de-Mausole à Saint-Rémy-de-Provence, mais poursuivit ses travaux en tant que peintre. Dans les mois qui précédèrent, il avait peint un nombre impressionnant de toiles de maître. Ses problèmes psychiques s'amplifièrent à cause de sa consommation de drogues ; il buvait de façon excessive et, lorsque ses finances le lui permettaient, il se tournait vers l'absinthe, la « fée verte ». Il essaya également d'autres substances comme la térébenthine ou l'huile de camphre.

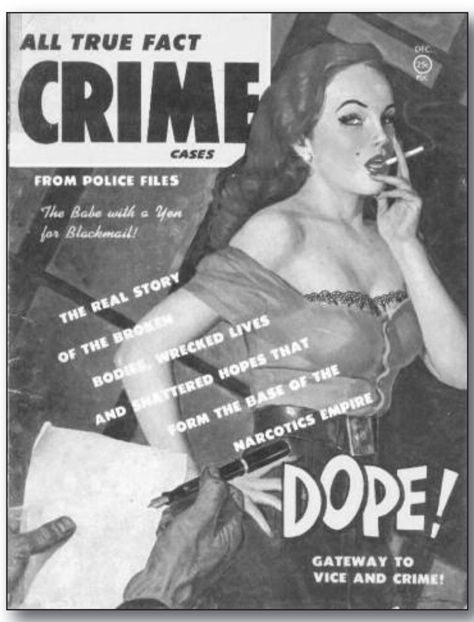
Il se suicida d'une balle de pistolet en 1890. Ses dépressions, ses tensions familiales et son médecin sont autant de déclencheurs. Il avait cependant déjà essayé de se suicider et l'automutilation de son oreille peut avoir été entraînée par sa maladie. Ce fait célèbre se produisit en décembre 1888 et n'est pas tout à fait limpide. Il existe une version selon laquelle il donna son oreille tranchée à une prostituée, mais il est possible qu'il ne s'agisse que d'une partie du lobe tranchée ou entaillée. Plusieurs autres théories ont été énoncées : il aurait voulu se trancher la carotide pour se suicider, mais n'aurait pas réussi, ou encore Paul Gauguin la lui aurait tranchée avec une dague suite à une dispute. On suppose que Van Gogh souffrait d'une maladie affectant son audition et entraînant des vertiges ainsi que des acouphènes qui pourraient être la cause de son geste. On pense également qu'il souffrait d'une forme particulière d'épilepsie, de syphilis ou de schizophrénie, ce qui l'aurait conduit à ses tentatives de suicide et à ses automutilations.

Idée de scénario
La perception de Van Gogh lui montrait des choses différentes de celles que les autres voyaient. C'est peut-être l'explication de la série de chefs d'œuvre inconnue, peinte en 1887. Elle apparut un jour et montrait la maison dans laquelle il était né, peuplée d'êtres effroyables d'une forme indescriptible et peints dans des coloris des plus étranges. Cela n'est-il qu'une indication supplémentaire de la folie de l'artiste ? Ou bien une vérité plus profonde se cache-t-elle derrière ces tableaux ? Ils représentent en effet le peintre avec ces créatures qui semblent lui introduire quelque chose dans l'oreille. Lorsque les personnages arrivent à proximité de sa demeure des Pays-Bas, ils éprouvent une sensation funeste et une douleur lancinante dans l'oreille ; néanmoins, ils ne découvrent rien d'autres de probant. Par la suite cependant, ils souffrent sans cesse de ces maux de tête inexplicables, de vertiges et d'un sifflement intolérable. Aucun médecin ne parvient à déceler de cause organique, mais le besoin de s'arracher l'oreille devient de plus en plus fort. Cela n'apporterait d'ailleurs aucun réconfort, tout comme l'alcool ou les autres drogues qui ne soulagent que quelques instants.

Des expérimentations ont montré que les drogues hallucinogènes telles que le cannabis, la cocaïne, les champignons ou le LSD ont tendance à renforcer les psychoses. Les effets sont globalement les mêmes que pour les troubles psychotiques de courte durée. Le déclencheur de la consommation de stupéfiants (qui entraînent ensuite les troubles) pourrait être par exemple un contact préalable avec des substances magiques telles que le Breuvage de l'Espace.

Cannabis

Une forte consommation de cannabis, par exemple entre deux et six grammes de haschisch par jour, peut entraîner l'apparition de la dénommée psychose du cannabis. Cela ne signifie naturellement pas que des quantités inférieures sont sans danger, car une consommation sur le long terme implique toujours un danger de modification de la personnalité.



Ancien tract

Conseils de jeu

L'effet le plus rapide du *Cannabis* est atteint en le fumant. Le point culminant de son effet est ressenti au bout de 20 à 30 minutes, mais disparaît également rapidement. En cas d'ingestion, la substance n'agit qu'au bout de deux ou trois heures. La consommation de cannabis entraîne une augmentation du pouls, la conjonctive devient rouge, et on ressent une faim intense ainsi qu'un assèchement de la bouche. La température du corps diminue.

Le personnage ressent une légère euphorie pouvant aller jusqu'à une gaieté niaise. Les associations lui viennent en tête plus facilement, les impressions des sens sont plus aiguisées, il se sent apathique, mais bien et détendu et la perception du temps se ralentit. Il peut être difficile de se concentrer ou de fixer un point pendant longtemps. Dans de rare cas, le personnage peut être pris de vomissements, de nausées et de vertiges, voire de psychoses paranoïaques et d'hallucinations. La dépendance psychique est modérée à forte et la physique est minime.

« T'aurais pas un joint ? »

Option : les personnages sous influence du cannabis reçoivent un bonus de 10 pourcent sur leur test de SAN. En revanche, toutes les activités physiques ont 5 pourcent de difficulté en plus.

Amphétamines

De grandes quantités d'amphétamines prises pendant longtemps peuvent déclencher des états schizophrènes qui confinent à la « vraie » schizophrénie. En général, des symptômes supplémentaires tels que le délire ou les problèmes de conscience les accompagnent.

Conseils de jeu

Les amphétamines sont des s*timulants*. Elles entraînent une augmentation de l'attention et chassent la fatigue et la faim. Un personnage qui prend des amphétamines se sent euphorique et plus performant, ce qui n'est pas seulement une impression, quoique pour un certain temps seulement. Le pouls, la pression artérielle et la température du corps augmentent et le rythme respiratoire est plus rapide. Dans une première phase, les réserves du corps sont activées puis lorsque celles-ci sont épuisées, le personnage est totalement lessivé et peut souffrir de psychose paranoïaque et d'hallucinations. La dépendance aux amphétamines est surtout psychique et peu physique.

« Je peux danser toute la nuit ! »

Option : les personnages dans la première phase obtiennent un bonus de 10 pourcent pour leurs tests de SAN et toutes leurs compétences physiques. Les personnages dans la deuxième phase, au contraire, ont un malus de 10 pourcent pour les activités physiques.

Cocaïne, Psilocybine

La cocaïne peut déclencher des troubles du jugement et une surestime de soi comme pour la *manie*. Ces symptômes s'accompagnent d'euphorie, et occasionnellement d'hallucinations ou de délire de persécution. Lorsque l'addiction est très avancée, on peut observer parfois un délire de la cocaïne similaire au *delirium tremens* de l'alcoolique, qui peut durer des jours.

Conseils de jeu
La cocaïne est un *stimulant* et réduit les douleurs. Par exemple, si elle est appliquée sur la peau, elle agit comme un anesthésiant local. En cas d'absorption de cocaïne, la pression artérielle du personnage augmente, la fatigue s'estompe, et le sentiment de puissance jaillit au premier plan. La faim est refoulée et les pupilles sont dilatées.

On distingue au total trois phases d'effet de la cocaïne. Lors de la première phase, le personnage est euphorique et le montre par un sentiment de bonheur et un besoin de communiquer. Il pense être plus performant, a une haute opinion de lui-même et est désinhibé. Puis suit le stade de la griserie dans lequel dominent les sentiments de peur et d'agacement ; le personnage est troublé et agité et peut avoir des hallucinations ou des idées délirantes.

Les illusions des sens sont la plupart du temps tactiles, comme par exemple des cristaux qui poussent sous la peau. Les hallucinations optiques et acoustiques sont plutôt rares. La dernière phase est celle de l'épuisement dans laquelle le personnage devient dépressif, n'a plus de force et peut songer au suicide. La dépendance à la cocaïne est surtout psychique et peu physique.

« Je vais me poudrer le nez ! »

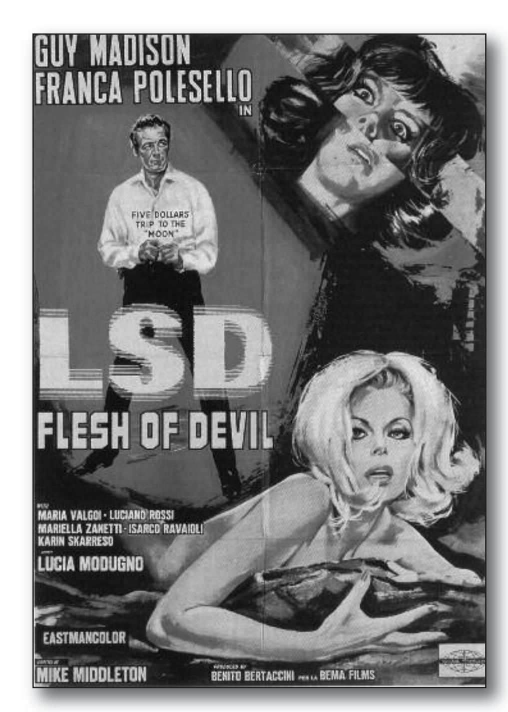
Option : les personnages qui se trouvent dans la première phase obtiennent un bonus de 10 pourcent à toutes les compétences de communication et physiques. Lors de la seconde phase, ils peuvent présenter des symptômes de folie.

Au cours de la troisième phase, les règles de dépression peuvent être appliquées.

LSD

La consommation de LSD peut entraîner ce qu'on appelle un *bad trip*, qui plonge la personne dans des états d'angoisse aigus. Dans certaines conditions, son rapport à la réalité est totalement absent et elle se retrouve dans un état proche de la psychose qui peut néanmoins s'arrêter spontanément. Le traitement par neuroleptiques ou chlorpromazine est efficace. En l'absence de crise, le consommateur passe par une longue phase psychotique et se comporte comme un schizophrène paranoïaque.

Le côté insidieux du LSD est la *psycho-résonance* qui peut surgir de façon inattendue des semaines, voire des mois après la prise. La personne vit alors une période d'angoisse et de désorientation.



Conseils de jeu
Le LSD et le STP sont des *hallucinogènes* de synthèse. Ce sont plutôt des drogues occasionnelles qui impliquent un risque de psychose aggravé. À partir d'une certaine dose, le personnage ressent une intensification des sens qu'il croit bien affûtés. Il peut également se développer une sorte d'expérience de fusion avec le cosmos. Le personnage peut aussi avoir le sentiment d'occuper un rôle d'observateur à côté de son corps. Cela entraîne souvent des hallucinations visuelles qui sont reconnues comme telles, contrairement aux symptômes de schizophrénie. Le contenu du « trip » peut être dominé par la folie et la paranoïa, en particulier à forte dose. Le cas le plus grave est le *bad trip* lors duquel les modifications de la perception sont ressenties comme angoissantes, génère des réactions de panique et conduisent parfois à des apparitions telles que des membres contre-nature ou des visages hideux. Des flash-backs sont possibles dans l'année qui suit, mais passent très vite.

« Oh, ces couleurs ! »

Option : les personnages sous influence directe des drogues peuvent obtenir un bonus à leurs compétences de perception à la discrétion du gardien. En cas d'hallucination, les règles du paragraphe correspondant s'appliquent.

STP (appelé également DOM ou Speed)

Cet hallucinogène synthétique développé en 1967 agit jusqu'à 72 heures et déclenche plus de réactions d'angoisse et de psychose que les autres hallucinogènes.

Ironiquement, la chlorpromazine mentionnée dans le paragraphe concernant le LSD et utilisée pour soigner ces états aggrave l'action du STP.

Conseils de jeu
Voir ci-dessus, dans le paragraphe « LSD ».

Névroses

« Lorsque quelqu'un est vraiment fou, il y a au moins un avantage : cela se voit. Les folies quotidiennes restent en revanche souvent dissimulées. Et lorsqu'il n'est plus possible de les cacher, on trouve de nombreuses justifications… »
Frank Matakas, *Sprünge in der Seele (Sauts dans l'âme)*

Névroses, la folie du quotidien

Outre les névroses « acquises », les troubles névrotiques remontent souvent à l'enfance. Si la mère a forcé son enfant trop tôt ou trop brutalement à la propreté ou si le comportement des parents envers leur enfant est assombri par les problèmes financiers ou familiaux, la pierre angulaire d'une future névrose peut être posée. Son développement dépend de la force de l'influence et de la résistance psychique de l'enfant. Avant de jeter tout de suite la faute sur les parents, il faut être clair, les troubles du développement des enfants ne peuvent être évités dans aucune famille. Il est normal si l'on peut dire que chacun présente des névroses plus ou moins importantes qui ne sont pas maladives et qui n'entravent pas la vie des autres et sa propre existence. Les expressions « avoir une araignée dans le plafond », « avoir le spleen » ou « être fêlé » sont des manières amicales de parler des névroses du quotidien. Les gros calibres n'ont en revanche rien de gentil.

Les névroses sommeillent déjà dans les personnages et peuvent apparaître au grand jour lorsqu'une perte de SAN entraîne au minimum un traumatisme temporaire de courte durée.

Névroses d'angoisse

Lorsque nous internâmes Bergmann, il était sous sédatif. Son regard était embrumé, son visage flasque, et ses mouvements semblables à ceux d'un ivrogne. Une demi-heure auparavant, il se cramponnait sans raison à un poteau, tel quelqu'un près à se noyer, et ouvrait de grands yeux paniqués en regardant autour de lui. Malgré les températures fraîches, de la sueur coulait sur son visage. Toute tentative pour le déloger de son poteau fut vaine. Lorsqu'un agent de police s'approcha, pensant avoir affaire à un ivrogne, et y alla avec un peu plus de force, Bergmann se mit à hurler et se replia en position fœtale. Finalement, les autorités se sont tournées vers nous et nous eûmes bientôt la situation bien en main. Je détournai l'attention de Bergmann en lui parlant, jusqu'à ce que les infirmiers puissent le maîtriser et le forcer à se mettre au sol. Je lui administrai ensuite une injection dans le muscle fessier. Bergmann était en fait un pauvre type, pensai-je, pendant que la voiture passait le portail de la maison de santé. Et il avait encore une longue route devant lui…

Les névroses d'angoisse sont accompagnées des symptômes suivants : les pupilles se dilatent, les poils de tout le corps se hérissent et la personne émet des sons inarticulés. Souvent, elle se ramasse sur elle-même et se cache derrière ou sous un objet sensé lui offrir une certaine protection ou se met en position foetale. Les névroses d'angoisse sont déclenchées par des évènements difficiles ou un trouble de l'enfance. Elles sont souvent liées aux dépressions.

Conseils de jeu
Une personne présentant une *névrose d'angoisse* ressent toujours un sentiment de peur plus ou moins intense. Elle peut subir par conséquent des crises de panique qui la terrassent. Les symptômes physiques et psychiques de cette peur n'ont pas pour cause un réel danger (dilatation des pupilles, hérissement des poils du corps, bredouillement inarticulés, hyperventilation, pression artérielle supérieure, transpiration, sécheresse de la bouche, besoin de se cacher ou de se mettre en position fœtale, tremblements et gémissements). La peur est irraisonnée et diffuse et ne présente aucun lien avec une situation ou un objet déterminée (*peur généralisée*). La crise peut même être introduite par la peur d'une crise.

Pendant celle-ci, la perception des objets ou de parties du corps de la personne peut être perturbée. Une personne souffrant de peur cardiaque, par exemple, va ressentir une douleur au cœur, des troubles de la fréquence cardiaque et une peur aiguë de la mort.

Le joueur d'un personnage concerné doit s'efforcer de le mettre en scène dans un état permanent d'angoisse. Il doit être prudent à l'extrême, replié sur lui-même, silencieux et toujours placé là où il est le plus en sécurité. Le gardien doit indiquer au joueur les situations dangereuses pour lui donner l'occasion de réagir de façon appropriée.

« J'ai… si… peur… »

Option : un personnage souffrant d'une névrose d'angoisse perd toujours deux fois plus de points de Santé Mentale.

Névrose obsessionnelle

Madame L. est venue à l'une de mes consultations sur le conseil de son mari. C'est une femme relativement jolie, la trentaine, une voix agréable, des yeux brillant l'intelligence et au tempérament gai. Elle ne semblait pas comprendre pourquoi elle devait me consulter. « C'est vraiment faire d'une mouche un éléphant. Je suis une personne tout à fait bien et je n'ai rien du tout à exposer. En fait, je suis venue uniquement parce que mon mari y tient absolument. »

Pendant la séance qui dura une bonne heure, Frau L. s'excusa toutes les dix minutes et sortit de la pièce pour « aller se rafraîchir ». Lorsque je lui demandai prudemment si elle souffrait de problèmes de vessie, elle me répondit qu'elle allait juste se laver les mains régulièrement pour des raisons d'hygiène personnelle et qu'elle faisait toujours cela, quel que soit l'endroit dans lequel elle était. Sa mère l'avait éduquée très tôt à la propreté et en plus les mains se posent toujours n'importe où. Lorsque je lui demandai de reculer son prochain lavage de mains à la fin de la séance, elle devint de plus en plus nerveuse et faisait inconsciemment le geste en jetant un coup d'œil à la porte. À la fin de la séance, elle quitta la pièce aussi rapidement que la politesse le lui permit. Je crois savoir où elle allait…

Le comportement obsessionnel pousse les personnes à effectuer des actions semblant dénuées de sens, car il y a une absence totale de rapport pertinent au besoin réel. Monsieur K. par exemple dont la démarche semble tout à fait absurde, s'efforce de ne marcher sur aucun trou dans le pavé, même ridiculement petit. Madame T. récure tous les jours sa maison de fond en comble jusqu'à ce que ses mains soient ridées et rougies par l'eau de javel. Si elle découvre par malheur un grain de poussière ou une minuscule toile d'araignée, elle reprend, même si ses mains saignent sous l'action agressive de l'agent de nettoyage. Tout doit être propre, propre, propre…

Les névroses sont définies comme des tentatives de dissimulation de conflits refoulés. Un besoin maladif de propreté peut être par exemple la tentative inconsciente de se laver de sentiments de culpabilité refoulés ou d'un comportement « sale », par exemple le plaisir de son corps et la sexualité, que les dictats moraux et religieux ont récriés pendant suffisamment longtemps, et surtout chez les femmes, les qualifiant de péché ou de dépravation.

Conseils de jeu

Les personnes souffrant de *névroses obsessionnelles* ont une compulsion à effectuer des gestes déterminés (par exemple, compter les numéros des tickets de bus ou se laver en permanence) ou au contraire ne pas les exécuter. Les gestes ont toujours un caractère rituel et souvent, le malade pense qu'il protège ainsi les autres ou lui-même. La coercition est considérée par le malade comme insensée ou étrangère à sa personnalité, mais il ne peut pas faire autrement que de se soumettre à elle. Ces comportements ont généralement des conséquences sociales dramatiques et les névroses ont tendance à s'aggraver au cours de la vie.



Bien intentionné mais de l'huile jetée sur le feu

Le joueur et le gardien doivent garder à l'esprit la nécessité du geste rituel du personnage concerné.

« Je compte tous les matins les carreaux de carrelage sur le chemin du boulot. Il y en a toujours 2 347 ! »

Option : un personnage présentant une névrose obsessionnelle est toujours effrayé par son environnement et perd, en fonction de son trouble, 1 à 3 points d'APP.

État de stress post-traumatique

Bergmann se réveilla dans le noir. Il fut pris de crampes à l'estomac et son esprit se recroquevilla comme un vers. Il sut avec une clarté horrifiante qu'il était entouré de ténèbres. Il se trouvait dans sa tombe, était à nouveau dans la fosse. Des couches épaisses de terre et de pierres le recouvraient, tétanisaient ses membres, et seule une poche d'air miséricordieuse avait évité qu'il ne s'asphyxie aussitôt. Miséricordieuse ?

Maintenant, il allait crever lentement au fur et à mesure que l'air s'épuiserait. L'odeur de terre putride emplit ses narines et il sanglota

doucement lorsqu'il sentit quelque chose de chaud et d'humide couler le long de sa jambe. Pendant un instant, il avait cru être sauvé, l'équipe de sauvetage l'avait déterré quelques heures après l'accident, mais ce n'était qu'un rêve, le rêve fou d'un délire engendré par le manque d'oxygène dans le cerveau. Bergmann remplit ses poumons avec l'air qui restait et cria son désespoir. À côté de lui, sa femme se réveilla en sursaut…

Les états de stress post-traumatique sont déclenchés par des surcharges émotionnelles extrêmes. La réaction spontanée est souvent le choc, puis une crise morale.

Les expériences pouvant entraîner des syndromes de stress post-traumatique sont multiples. Cela va de l'enfant qui, en rentrant de l'école, découvre son père les veines ouvertes dans la baignoire, aux travailleurs sur les voies ferrées qui découvrent un cadavre mutilé par le passage d'un train.

Cette souffrance est insidieuse, car les conséquences n'apparaissent pas juste après l'évènement, mais plus tard. Il est donc impossible de prédire si une personne souffrira ou non d'état de stress post-traumatique ; en effet, cela dépend du type de trouble et de la disposition psychique individuelle. Dès que le syndrome apparaît, il dure au moins un mois. La victime revit les évènements dans des *flashbacks*.

Généralement, on constate un état d'excitation ou d'hébétude émotionnelle inadaptée. Cet état doit être soigné et ne disparaît pas de lui-même.

Ce trouble peut être déclenché par une perte de SAN impliquant au moins un traumatisme temporaire de longue durée.

Conseils de jeu
L'*état de stress post-traumatique* est la réaction à un évènement particulièrement difficile. Le personnage est tout d'abord dans un état de choc, puis survient la crise morale. Il revit encore et encore les évènements passés dès qu'un déclencheur les lui rappelle.

Ceux-ci n'ont par ailleurs pas forcément de lien direct avec l'évènement réel ; si l'on a été témoin d'une grave explosion, un bruit entendu un peu avant, comme la portière d'une voiture, peut déclencher l'état de choc.

Pour les médecins, il est par conséquent assez difficile de trouver le stimulus.
Il est également possible que le personnage revive ces situations dans son sommeil et se réveille baigné de sueur suite à son cauchemar.

Le gardien peut mettre un personnage face à l'évènement passé et pesant sur sa conscience. Pas une seule nuit ne se passe sans cauchemar, et chaque détail permettant une association déclenche un flashback. Le rappel de certains souvenirs peut enrichir l'atmosphère du jeu.

« Je vois et revois sans cesse la scène. Elle se vidait de son sang en hurlant dans mes bras et il n'y avait rien que je puisse faire. »

Option : juste après un flashback, le personnage doit tout d'abord se ressaisir. Tous ses tests sont alors compliqués de 10 pourcent.

Phobie simple

« Les angoisses comptent parmi les formes d'expérience humaines les plus répandues »
Dieter Schwarz / Elisabeth Sedlmayr, *Befreiung von der Neurose (Libération de la névrose)*

Les phobies sont des états d'angoisse névrotiques qui, contrairement à la *névrose d'angoisse*, se dirigent vers des objets ou des choses limitées et se déclenchent par des stimuli déterminés. Par exemple, un dentiste était incapable d'injecter à ses patients un anesthésiant car il avait une peur panique de les tuer avec. Aucun évènement ne justifiait cette peur, mais il ne pouvait pas s'en défaire.

La sœur d'une jeune fille de dix-sept ans cassa un thermomètre, ce qui entraîna chez cette dernière la peur d'une intoxication au mercure. Elle commença à éviter la pièce dans laquelle le thermomètre avait été cassé, puis toutes les pièces dans lesquelles se trouvaient des instruments de mesure. Lorsqu'elle remarqua un thermomètre dans le train qui la conduisait à l'école, elle évita aussi le train.

Sa phobie était tellement avancée qu'elle finit par ne plus sortir de chez elle.

On peut mentionner la phobie du « petit Hans » traité par Sigmund Freud. Ce petit garçon de cinq ans avait une peur panique de se faire mordre par un cheval dans la rue et ne voulait plus quitter la maison.

En principe, les phobies peuvent tout englober. Ainsi, même le mot « crabe » pouvait être un déclencheur chez une femme ayant une phobie du cancer.

Selon une théorie, chaque stimulus qui agit sur la personne lorsqu'elle se trouve dans un état de peur peut devenir un déclencheur ultérieur à cette peur, même si elle n'a plus

rien à voir avec son origine. Si la peur vécue est très forte ou se répète en présence du stimulus, une phobie peut se développer. Le stimulus n'a pas besoin d'être en rapport avec la situation menaçante et ce peut être une odeur, un bruit ou une couleur. Un enfant qui, par exemple, ressent de la peur dans un hôpital en raison de l'isolement, de l'anonymat et des appareils hostiles, peut développer une phobie du blanc.

Une phobie a tendance à s'étendre : ainsi, dans notre exemple fictif ci-dessus, la couleur blanche ne sera anxiogène que dans le cadre médical, puis elle sera oppressante partout et enfin toutes les couleurs claires induiront la phobie. Une phobie ne disparaît que très lentement sans traitement et peut facilement se manifester à nouveau.

Puisqu'il y a un nombre de phobies incalculable, il est facile d'en trouver une adaptée à chaque situation. Mais peut-être qu'avec un peu de créativité, le gardien pourra débusquer une idée qui ne soit pas éculée ? Après la confrontation avec un Profond femelle qui voulait s'accoupler avec lui, un personnage pourrait développer une batrachophobie (peur des amphibiens), un gynécophobie (peur des femmes) ou encore une paraphobie (peur de la perversion sexuelle). La liste est longue tant que le gardien pense aux détails des déclencheurs de la phobie avec une accroche adaptée.

Conseils de jeu
Les *phobies* sont liées à la culture et correspondent à une peur dirigée vers des objets ou des situations définies. Elles s'expriment par des symptômes végétatifs lorsque l'objet de l'angoisse ou la situation survient. La fréquence cardiaque augmente ainsi que la pression artérielle et le rythme respiratoire, pouvant aller jusqu'à une hyperventilation. Il est possible que le personnage tombe dans les pommes ou qu'il soit pris d'une crise de hurlements ou d'une paralysie brève. La situation déclenchant la peur est connue du personnage qui tente de l'éviter à tout prix, ce qui implique des conséquences lourdes en termes de vie sociale (isolement).

Les phobies accompagnent en permanence le personnage. Une phobie qui n'est jamais mise en scène peut devenir ennuyeuse, mais si elle survient à tout bout de champ, cela perd rapidement de son charme et peut devenir vraiment énervant pour le groupe.

« *Retire-la, retire-la ! Je hais les araignées !* »

Option : en fonction de la gravité de la phobie, les conséquences peuvent aller de la simple panique et un fort malus aux tests de compétences de Santé Mentale.

Agoraphobie et claustrophobie

Les agoraphobes ont peur des grands espaces ouverts.

Un homme souffrant d'agoraphobie est de plus en plus oppressé dans les espaces ouverts et choisit au cinéma ou au théâtre les places qui lui permettent de quitter la pièce sans problème.

La claustrophobie en revanche concerne les espaces fermés et se retrouve lors des rassemblements de personnes ou dans des bus bondés.



Trop étroit !

Trouble psychosomatique

« *– Voyez-vous, professeur Angell, lorsque j'inspire, je ressens un point là dans la poitrine…*
– M. Czanek, j'ai accepté de vous examiner à nouveau, mais si je peux me permettre de vous dire le fond de ma pensée…
– Et là. Et là dans le bras. Je ne sais plus comment je dois gagner ma vie. Je suis chauffeur à Kingsport vous savez ?
– M. Czanek, s'il y a bien une chose, c'est que vous êtes en pleine forme ! Et vous m'avez assez fait perdre de temps comme ça.
– Mais qu'est-ce qu'il vous prend professeur ?
– Mais qu'est-ce qu'il vous prend, M. Czanek ? Vous venez comme ça dans ce pays…
– Je suis Américain, monsieur le professeur. Mais vous, vous êtes un charlatan !
– Le charlatan ici, c'est vous M. Czanek. »

Les troubles psychosomatiques simples sont souvent la conséquence d'un état de stress ou de peur. Ce sont des souffrances physiques qui n'ont aucune cause organique.
Un épuisement permanent, des douleurs inexplicables, des problèmes de circulation et de digestion se produisent souvent.

La plupart des médecins des années 1920 étaient perplexes face à ces troubles et un traitement était par conséquent impossible.

Les tests de compétence en rapport avec les troubles doivent être réduits de façon considérable (entre 20 et 50 pourcent). De plus, le personnage concerné est convaincu de souffrir d'une maladie et finit par en éprouver les douleurs.

Tout cela, ainsi que le diagnostic difficile, entraîne des disputes avec de nombreux médecins et thérapeutes, car ils sont incapables de diagnostiquer cette maladie imaginaire. Le médecin pense que le patient simule sa douleur car il ne trouve aucune cause physique et le patient ne se sent pas pris au sérieux par le médecin et persiste à croire qu'il est malade.

La rencontre avec diverses horreurs (par exemple des Goules) est une occasion tout à fait adaptée aux troubles psychosomatiques, surtout si en plus de la vue de ce monstre lui ou son compagnon est blessé.

Ce dernier pourra en effet rationaliser le trouble ultérieurement.

Conseils de jeu
Les troubles psychosomatiques sont des problèmes psychiques (la plupart du temps stress ou dépression) qui se manifestent physiquement et peuvent même endommager les organes.

Les troubles psychosomatiques les plus typiques sont :

- Maladies gastro-intestinales et surtout ulcères gastriques en raison d'une acidité excessive de l'estomac, ulcères du duodénum, inflammations des muqueuses du colon pouvant entraîner un cancer, vomissements, nausées, pertes de l'appétit ou boulimie ;
- Affections des organes respiratoires telles que l'asthme qui survient en cas de stress, hoquets intempestifs, hyperventilation, toux ou bâillements prononcés ;
- Maladies de la peau telles que l'urticaire (la peau réagit excessivement à la pression mécanique, devient rouge, brûle ou gratte), la névrodermite, l'acné et les allergies cutanées ;
- Affections du système musculaire et osseux (la tête de la personne est légèrement tournée sur le côté et vers l'arrière et elle acquiesce toujours vers l'arrière ou prend de grandes inspirations) ;
- Maladies cardio-vasculaires avec une hypertension chronique ;
- Troubles du sommeil ;
- Anorexie.

« *Les médecins ne trouvent rien !* »
Option : les tests de compétences liés aux souffrances subissent une réduction comprise entre 20 et 50 pourcent.

Névrose hystérique (conversion en symptômes physiologiques)

Inspecteur de la police criminelle Jürgen Middendorf, Flensburg, rapport du 12 mai 1926

« Parmi les personnes présentes mentionnées plus haut, se trouvaient 14 corps. Il s'agissait sans aucun doute des héritiers qui s'étaient déplacés pour la lecture du testament, comme une investigation plus poussée le montrera. La seule personne vivante est M. Klaus Menziger, trouvé un pistolet encore fumant à la main près du cadavre du comte Weißenbruck.

M. Menziger nie avoir pris part aux meurtres, même après plusieurs interrogatoires. Il affirme que le défunt Dr Biedermann a transféré son âme à l'aide d'un appareil étrange dans le corps du comte Weißenbruck. Le Dr Biedermann, par conséquent le comte "possédé" selon Metzinger, se serait débarrassé des autres visiteurs et témoins gênants au moyen de dénommées goules. *Lui, Menzinger, n'aurait échappé à ce destin que parce que sa cécité se serait envolée assez longtemps pour pouvoir tirer sur le comte avec l'arme du crime trouvée dans ses mains. Celle-ci n'a a priori jamais servi à tuer quelqu'un.*

Bien que Menzinger s'entête avec fermeté dans son histoire aberrante et ne se contredise à aucun moment, il faut considérer tout cela comme une tentative d'échapper à la prison. Les examens médicaux ont certes montré que M. Menzinger souffre d'un épuisement qui ne s'explique pourtant pas par le séjour de deux jours pour la lecture du testament, mais rien n'a permis de découvrir un quelconque problème de vision. Nous avons là sans aucun doute un dangereux meurtrier et un menteur rusé dont le crime lui enlève toute humanité et qui nécessite la plus sévère des sentences. »

Les malades présentent des dysfonctionnements physiques pouvant être attribués à une affection. Cependant, ces symptômes ne sont en vérité qu'une excuse inconsciente pour éviter quelque chose de désagréable ou pour attirer la compassion et l'attention. Tout comme les troubles psychosomatiques, la névrose hystérique est très difficile à diagnostiquer pour un médecin des années 1920.

Les symptômes n'ont cependant pas besoin d'être exacerbés au point que le personnage soit mis complètement hors jeu : s'il souffre de maux de tête chroniques, il est possible de retirer 5 à 20 pourcent sur ses valeurs de compétences.

Un personnage se croyant aveugle est en effet totalement impuissant en présence de ses amis.

Puisque les malades veulent montrer inconsciemment à leur entourage qu'ils ont besoin de leur attention et de leur aide, il est toujours approprié que le personnage ait été au préalable seul ou sans l'aide de ses amis dans une situation l'ayant fait sombré dans la folie. Dans certaines conditions, cela peut également se trouver lors de l'étude d'un livre du Mythe, lorsque le chercheur se sent laissé en plan par ses amis.

Puisque le subconscient du malade est responsable de la perception de la maladie, il est récurrent qu'elle disparaisse inexplicablement de manière temporaire lorsque personne n'est là pour la constater – par exemple, lorsqu'il reste seul dans une maison hantée alors que ses amis sont partis en courant.

Le dernier exemple indique la manière dont le gardien peut utiliser un trouble grave dans des situations critiques, alors qu'aucun personnage ne semble apte à agir. Le trouble disparaît momentanément et le personnage concerné peut affronter le danger sans réduction pour ses tests.

Néanmoins, dès qu'il prend conscience de la présence de ses amis, ses souffrances reviennent aussitôt…

Conseils de jeu

La *névrose hystérique* (conversion en symptômes physiologiques) signifie pour un personnage l'expression de problèmes psychiques par son comportement ou le langage de son corps. La plupart du temps, des évènements traumatisants entraînent des formes d'expression typiques telles que la paralysie hystérique, la cécité, la surdité, les malaises ou les chutes soudaines.

Cette conversion n'est pas un trouble organique, mais elle peut s'accompagner d'atrophie des muscles, d'un dépérissement ou de modifications physiques en raison d'une posture peu naturelle ou d'un manque d'exercice.

Le gardien doit partager avec le joueur le type de complexe dont souffre le personnage, ainsi que les limitations qui vont avec.

« *Et depuis ce jour funeste je suis aveugle, comme si mon cerveau voulait m'épargner la souffrance du monde !* »

Option : le gardien peut déterminer des règles spéciales selon le complexe. Il peut par exemple se produire lorsque le personnage perd plus de 5 points de SAN en une seule fois.

Hypochondrie

« – *Vos tests ont été évalués, mademoiselle Becker.*
– *Merci, docteur. Je vais enfin faire taire ces têtes à claques insolentes et prétentieuses qui ne veulent pas croire à mes infections urinaires chroniques. Pfui, les hommes !*
– *Mademoiselle Becker, je suis très étonné de la manière dont vous parlez de vos amis qui m'ont semblé très à l'écoute et compréhensifs. Cela mis à part, tous vos tests sont négatifs : votre hémogramme est tout à fait normal et votre urine également. Vous ne souffrez d'aucune inflammation. Mademoiselle Becker, je peux vous assurer que vous êtes en bonne santé.* »

Un patient hypocondriaque souffre de maladies imaginaires. Il est convaincu, comme pour les troubles psychosomatiques simples et la névrose hystérique, d'être affligé d'une maladie grave (souvent connue).

La seule différence est que l'hypocondriaque croit effectivement souffrir d'une maladie particulière. Il est très attentif aux signes de son corps et connaît très bien les symptômes et le déroulement de « sa » maladie. Il en débat donc souvent avec des médecins, ce qui rend sa présence très pénible pour son entourage.


Hypochondriaque

D'après les connaissances modernes, l'hypocondrie peut être un symptôme de diverses affections psychiques, mais dans les années 1920, elle était considérée comme une maladie à part entière. La vue de monstres particulièrement contagieux ou eux-mêmes affectés par une maladie, comme par exemple les Serviteurs de Glaaki, les Couleurs tombées du ciel ou les Choses-rats ainsi que les sortilèges tels que la *Chant d'Hastur* peuvent déclencher l'hypocondrie.

Conseils de jeu
Un personnage *hypocondriaque* est convaincu d'être malade. Il ne pense qu'à son corps et à sa maladie imaginaire, ainsi qu'aux petits dysfonctionnements organiques qui nourrissent ses craintes. Il développe alors des souffrances changeantes sans résultats probants lors des examens. Les douleurs préférées sont celles du cœur, de l'estomac et des intestins, des organes génitaux et urinaires, du cerveau ou de la colonne vertébrale.

Hormis cet aspect, les hypocondriaques sont des personnes relativement effacées. De nombreux hypocondriaques rendent très souvent visite aux médecins pour y trouver une confirmation dans les diagnostics.

Le joueur d'un personnage hypocondriaque doit montrer que sa maladie imaginaire prend toute la place dans sa pensée. Il croit découvrir tous les jours de nouveaux symptômes et se sent condamné, incurable. Le gardien peut facilement mettre en scène de nouvelles maladies exotiques et instiller la pensée de ces symptômes au personnage. De plus, les hypocondriaques ont tendance à s'informer des nouvelles maladies (il faut bien s'en protéger).

Il est assez régulier que les malades inventent non pas les symptômes d'une maladie, mais ceux des effets secondaires d'un médicament par exemple. Il est assez problématique qu'un tel personnage lise en permanence les notices.

« Docteur, je crois que je vais mourir. J'ai entendu parler de cette maladie très rare et j'en présente les symptômes ! J'en suis sûr ! »

Option : lorsque les hypocondriaques ennuient leur entourage avec leurs histoires de maladie, leurs compétences de communication diminuent de 10 pourcents.

Troubles de la difformité physique

Alors que ses amis se préparaient du mieux possible à Pozo de la Santa Madre pour survivre dans le désert á la recherche du scorpion doré, le Dr Harvey Walters passait des heures à chercher son autobronzant dans un patelin perdu du Nouveau Mexique pour cacher son teint affreusement blafard et ses pores aussi énormes et hideux que des cratères. Jenny Barnes, qui avait trouvé la première la curieuse carte au trésor, ne le savait pas encore, mais ses tentatives de passer une soirée romantique avec le Dr Walters après l'expédition étaient vouées à l'échec. Certes, il la trouvait très jolie, mais il ne pouvait pas croire qu'une femme puisse avoir de l'attirance pour un homme repoussant comme lui.

Ce trouble désigné actuellement sous le nom de dysmorphophobie entraîne chez le malade une sensation de défiguration physique, bien que son entourage le considère comme tout à fait normal. Un tout petit défaut est ressenti comme une tare innommable. Cette perception dénaturée de soi façonne la vie du patient. Le prétendu défaut est en général une caractéristique du visage, une tendance supposée à transpirer ou encore un torse travesti.

Certains patients sont obsédés par leur défaut, d'autres évitent tout contact avec les miroirs pour que leur tare ne se rappelle pas sans cesse à leur attention.

L'apprentissage de sortilèges (surtout Contacter, Appeler et Invoquer) dans les livres peut entraîner une dysmorphophobie, car le malheureux chercheur est possédé par la pensée d'une exécution impeccable du rituel. Ce trouble doit néanmoins s'adapter au personnage : une actrice, par exemple, aura plus tendance à développer ce genre de trouble que le videur d'un bar sur le port.

Conseils de jeu
Les personnages souffrant de *dysmorphophobie* s'occupent de leur apparence de façon compulsive. La plupart du temps, les malades ont un petit défaut (un nez un peu de travers, un front un peu haut) qui ne saute pas aux yeux des autres, mais qui leur semble incommensurable. Ils tentent pendant plusieurs heures chaque jour de réfléchir à leur tare afin de la dissimuler au mieux. Des comportements ritualisés vont souvent de pair avec cette procédure et ils ont généralement recours à des mesures intensives. Sans maquillage adéquat, le personnage ne sort pas dans la rue ; avant de passer la porte, il se scrute dans les moindres détails ; en chemin, il s'observe dans toutes les surfaces réfléchissantes pour contrôler si son défaut est toujours bien caché. Dans les conversations, le thème de son apparence survient couramment et il se compare avec les autres pour obtenir confirmation ; il est persuadé d'être laid.

La plupart du temps, le personnage se sent épié, rejeté ou pas pris au sérieux. Le trouble s'accompagne par conséquent d'un retrait de la vie sociale, car il ne veut pas exposer son prétendu défaut. Cela peut conduire à un isolement total.

« Je suis beaucoup mieux que ce Douglas Fairbanks, vous ne trouvez pas ? »
Option : le soin que prend le personnage à se pomponner augmente son APP d'1 point mais son incertitude lui fait perdre en revanche 1 point de POU.

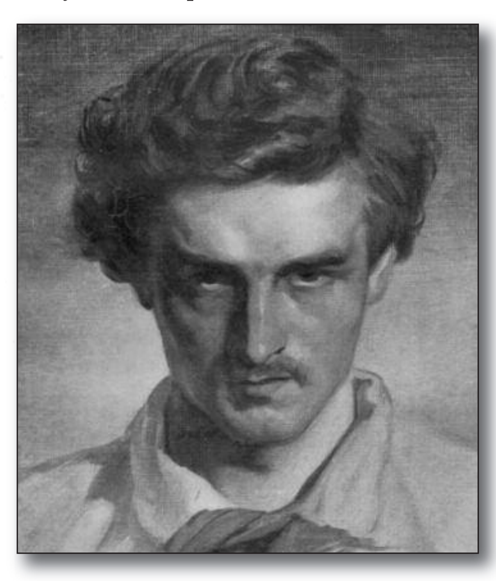
Troubles dissociatifs

Un *trouble dissociatif* est le délitement de quelque chose qui devrait former un tout, comme un processus psychique global qui se divise en plusieurs parties. Les expériences sont complètement disloquées et se traduisent par des troubles physiques.

Amnésie dissociative

« Mesdames, Messieurs, silence s'il vous plaît. Merci ! Je voudrais tout d'abord vous remercier chaleureusement. Je vous remercie pour votre assistance après mon accident et pour les blagues sophistiquées que vous avez fait l'effort de fournir. Je ne sais pas de quelle voiture ou de quel animal j'ai été la victime, mais je sais que vous m'avez tous emmené à l'hôpital. Je ne sais pas non plus pourquoi j'ai mérité ce mauvais tour, mais j'ai certainement fait ou dit quelque chose d'idiot juste avant l'accident et j'accepte donc avec joie et en riant vos plaisanteries. Personne ne sait mieux que moi apprécier un bon trait d'esprit (humm).

Je voudrais simplement vous indiquer à tous que cet Ulk est parti depuis longtemps. Si vous attendez que quelque chose de concret sorte de ma bouche, je vais vous en faire le plaisir : je n'ai aucune idée de l'identité de ce "chaos rampant" dont vous avez parlé toute la soirée. Je ne sais pas pourquoi nous devons tous entreprendre un voyage au Kenya, parmi le peuple des Kikuyu, et je repousse loin de moi toutes les pensées de crimes violents que vous planifiez manifestement depuis le début de la soirée. »



Le verrouillage complet des souvenirs est un trouble caractéristique après des expériences traumatisantes. Le personnage ne dispose que d'un accès restreint à sa mémoire et les images qui restent comprennent souvent les choses effroyables qui ont déclenché en premier lieu le trouble. Dans certaines conditions, tout un pan de la vie est masqué.

Pour pouvoir se souvenir des détails de cette période, un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale doit être réussi.
De plus, le gardien peut décider que le personnage a supprimé tous les souvenirs désagréables de sa vie et sa valeur de compétence en *Mythe de Cthulhu* tombe alors à zéro et sa Santé Mentale maximum revient à 99.

Cela n'est néanmoins pertinent que si le personnage doit vivre longtemps avec son amnésie dissociative, et donc sans ses souvenirs (lors d'une aliénation mentale).

La vue d'un Grand Ancien (ou en cas d'un sortilège de Contact) peut déclencher une amnésie dissociative : Yog-Sothoth, Shub-Niggurath, Ithaqua, Hastur, Daoloth, Cthulhu et Azathoth sont insoutenables et le déni de ce souvenir est la seule possibilité (inconsciente) ne ne pas sombrer dans la folie.

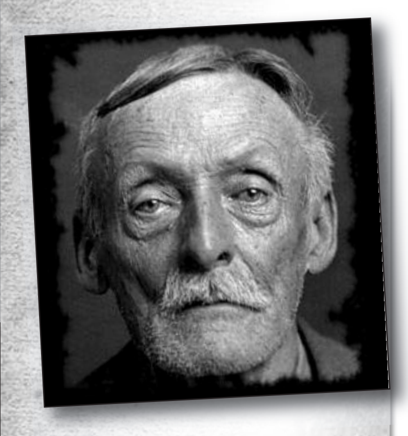
Conseils de jeu
Le personnage ne se souvient pas de son passé, ni des informations importantes qui le concernent, comme sa date de naissance. Cette amnésie s'applique la plupart du temps à des types de souvenirs précis ou à une certaine période associés à des évènements traumatisants.

« Où suis-je ? Qui suis-je ? »

Option : pour se rappeler des détails de la période concernée, un test de *Volonté* assorti d'une réussite spéciale doit être réussi. Le gardien peut décider de faire tomber la valeur de compétence en *Mythe de Cthulhu* à zéro et de remonter la Santé Mentale maximum à 99.

Syndrome dissociatif de fuite

« - M. Wimarth ?
- Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? Mon nom est Rubinstein. Je n'ai pas besoin de médecin. Je…
- M. Castro, nous avons été informés par vos amis. N'ayez pas peur. Tout ce que nous voulons, c'est vous ramener à vos amis. Pour cela, il vous suffit de faire un test. Dans la pièce d'à côté se trouve le Dr Leeroy qui va vous faire une prise de sang.
(Plus tard)
- Et vous avez été incapable, à trois, de maîtriser ce Wimarth, ou Rubinstein ?
- Écoutez, shérif, Wimarth a assommé le Dr Leeroy avec une chaise et a sauté par la fenêtre.
- Nous sommes au troisième étage…
- Et ensuite, il est parti en courant. Nous ne voulions pas le poursuivre, nous avions peur pour notre vie. Le Dr Leeroy est encore inconscient au fait, merci de demander ! »



Albert Fish

Né le :
19/05/1870 à Washington D.C.
Décédé le :
16/01/1936 à Sing-Sing
Nationalité : américaine
Formation : peintre

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Pratique artistique : peinture	40 %
Se cacher	70 %

Langues

Langue maternelle : anglais	55 %

Attaques
• Armes blanches :
armes de mêlée (rasoir) 40 %
Dégâts 1D4

Parcours professionnel
Albert Fish perdit son père à l'âge de cinq ans. Sa mère ne pouvant pas nourrir seule la famille de 12 enfants, il fut envoyé dans un orphelinat et devint un enfant difficile et nerveux. Il fut souvent châtié par la directrice, mais en éprouvait une satisfaction sexuelle. Il se fit une réputation dans l'orphelinat en raison de ses jeux extrêmement pervers, par exemple en recouvrant d'essence la queue d'un cheval et en l'enflammant. Lorsqu'il quitta l'établissement, sa voie était toute tracée vers le sado-masochisme. La plus spectaculaire de ses perversions fut probablement de s'enfoncer un peu partout dans le corps de longues aiguilles.

En 1882, il eut une relation homosexuelle, puis se maria avec une jeune fille de 19 ans en 1898 avec laquelle il eut six enfants. Elle le quitta au bout de 20 ans de mariage, mais il ne voulut pas divorcer et se remaria tout simplement trois fois de plus.

Fish commit son premier meurtre en 1910 à Wilmington, où il tua un homosexuel. Entre 1902 et 1923, il fut arrêté

Le besoin soudain de devoir s'enfuir est désigné dans les années 1920 sous le nom d'instinct de fuite. Le mot dissociatif, désignation de la désintégration d'une personnalité en plusieurs parties qui ne forment plus un tout, remonte à la psychologie du XIXème siècle qui semblait désuète dans les années 1920. Ce syndrome dissociatif s'exprime par une fuite de l'environnement habituel : la maison, le travail, le club de sport, son entourage social et même ses meilleurs amis. Parfois, le malade quitte uniquement son environnement familier, mais peut être retrouvé et ramené. Dans les cas les plus extrêmes, il se façonne une nouvelle identité, oublie totalement sa vie passée et ajoute dans une certaine mesure une amnésie dissociative.

Dans les pays ou les régions sans recensement (une grande partie des États-Unis dans les années 1920), il peut être très difficile de retrouver la personne.

D'après les psychothérapeutes, les causes typiques des troubles dissociatifs sont des expériences extrêmes telles que les meurtres, la guerre ou les abus. Des monstres qui séquestrent des personnages et les soumettent à un traitement long et cruel peuvent impliquer le développement d'un syndrome de fuite ou contribuer à ce que le souvenir de ce traumatisme le déclenche. Les Insectes de Shaggai, les Mi-Go, les Lloigor et la Grand Race de Yith peuvent entraîner un tel trouble chez ceux qui sont emprisonnés puis relâchés (ou, pour les plus chanceux, qui arrivent à s'enfuir).

Conseils de jeu
Le personnage part très loin, mais se comporte naturellement jusqu'à ce qu'il revienne à lui. S'ensuit la plupart du temps une amnésie partielle, mais non irréversible. Cet état dure entre quelques heures et quelques jours.

« Il faut absolument que je parte ! »

Option : -

Crise d'identité dissociative

« – Et maintenant, montrez-moi les fous, Dr Seward.
– Pour la dernière fois, Lord Goodenrich : ces personnes sont des patients. Ils sont malades et sont traités ici. Vos soi-disant fous qui se prennent pour Napoléon et parlent avec Dieu, vous pouvez les chercher dans un hospice peu ragoûtant des Balkans ou en Italie. Nous sommes dans un établissement thérapeutique moderne. Voici M. Robert Lewis Balfour Stevenson. Il souffre d'une crise d'identité dissociative.
– Pardon ?
– Il pense qu'il est plusieurs personnes. Il est à la fois un scientifique génial et labile, un célèbre écrivain, un chef de tribu Tusitala de Samoa et un casseur brutal et dangereux. M. Stevenson ? Je vous présente notre invité, Lord Eldritch Goodenrich, l'un des bienfaiteurs de cet hôpital. »

Le terme crise d'identité dissociative désigne la création de plusieurs personnalités, qui se connaissent partiellement ou ne savent rien de leurs existences respectives. Elles n'entrent que rarement en contact les unes avec les autres. Sigmund Freud avait déjà observé ce type de maladie. Les malades sont capables de maintenir un certain contact social et parfois même d'avoir un emploi (limité). Cependant, les troubles dissociatifs sont probablement fondés par un effort inconscient de remplir les exigences inconciliables de l'environnement. Cela signifie que dans une situation de crise (ou lors d'une rencontre que le malade considère comme une crise), une autre personnalité peut surgir au premier plan, avec des conséquences catastrophiques.

La plupart des malades construisent des personnalités très diversifiées. Avec l'autorisation du gardien, un joueur peut très bien changer de personnalité dans une situation adéquate. Il est cependant possible qu'il lui faille expliquer les choses au groupe. Si le gardien veut procéder ainsi, le joueur ne doit pas simplement appliquer comme pour l'amnésie dissociative deux valeurs différentes pour le *Mythe de Cthulhu* et la Santé Mentale maximum. Il lui faut en effet plusieurs feuilles de personnages, une pour chacune de ses personnalités. Ces personnages n'ont pas besoin d'être pareillement puissants et, en cas de doute, le gardien décide quelle personnalité surgira au premier plan. Le personnage n'est plus maître de son subconscient.

Une crise d'identité dissociative peut arriver comme pour les autres troubles dissociatifs suite à un traumatisme, souvent par la perte d'un proche. Les personnages qui voient une civilisation humaine partir en fumée à cause de l'apparition d'un Grand Ancien ou d'une puissante créature du Mythe peut souffrir d'une telle crise (la mort en quelques jours de dizaines de personnes ou plus et la destruction d'une colonie entière). Il est possible qu'ils tentent même inconsciemment de conserver une partie de la personnalité des défunts, au prix de leur propre santé mentale.

Conseils de jeu
Deux personnalités ou plus semblent constituer le personnage et alterner au premier plan sans avoir connaissance de l'exis-

tence de l'autre. Cette maladie est néanmoins très rare et dans la vie quotidienne, ce trouble prend plus souvent la forme d'une double vie (par exemple noble le jour et prostituée la nuit, mari le jour et criminel la nuit, mère attentive et supérieure tyrannique, etc.). Ce trouble offre de nombreuses possibilités de mise en scène dans les scénarios. Un joueur peut posséder plusieurs feuilles de personnages, une pour chaque personnalité, et le gardien décide en cas d'hésitation lequel entre en jeu. Il est également possible de faire incarner les différentes facettes du personnage par plusieurs joueurs ou changer de personnalité suite à des déclencheurs prédéterminés. Il ne faut pas sous-estimer la capacité du cerveau à se protéger, même pour quelqu'un présentant un trouble mental. Cela peut être par exemple toujours la personnalité « adéquate » dans la situation qui prend le dessus. Si l'une des personnalités est particulièrement audacieuse, elle surgira dans les situations dangereuses pour protéger le corps (naturellement, cela ne se décide pas consciemment). Un autre aspect intéressant est la connaissance de l'une des personnalités de l'existence de l'autre (mais pas l'inverse) et qui tente de la refouler.

Une rencontre des deux personnalités dans les rêves du personnage peut être également une agréable mise en scène.

« M. Hyde ? Je ne connais pas de M. Hyde ! »

Option : les valeurs de compétences et les points de Santé Mentale peuvent être gérés indépendamment pour chaque feuille de personnalité du personnage. Seule une perte des Points de Vie s'applique sur le personnage générique.

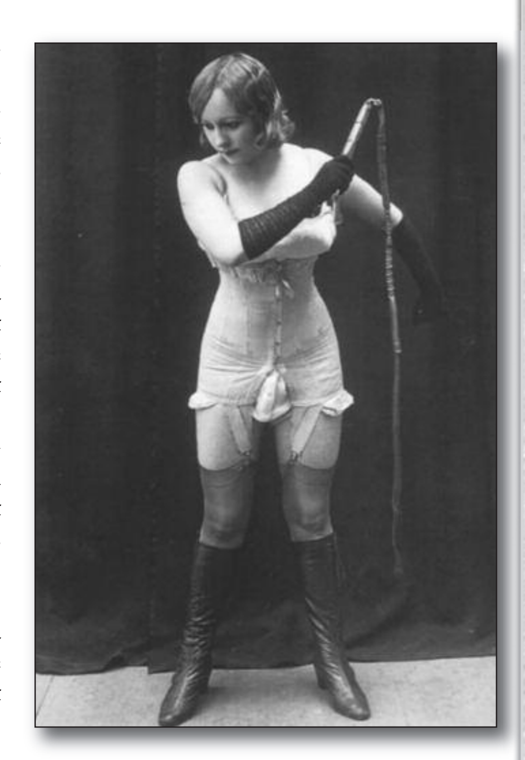
Troubles psychosexuels

Les troubles psychosexuels sont attribués à des problèmes de développement de la sexualité, dont les bases peuvent remonter à l'enfance ou à l'adolescence. Il n'y a par conséquent aucun déclencheur direct en relation avec le Mythe. Tout au plus, un évènement en rapport avec Shub-Niggurath ou d'autres créatures ou rituels peuvent être un révélateur en raison des pratiques sexuelles.

Sadisme et masochisme

Le sadique ressent une satisfaction par la soumission et l'humiliation de son partenaire sexuel, et peut même dans les cas les plus poussés apprécier de lui infliger des douleurs physiques.

Le masochiste en revanche prend plaisir à la soumission et à l'humiliation en étant par exemple commandé par une « maîtresse » (*domina*) et en se faisant punir pour des comportements imaginaires.



Les relations sexuelles entre les sadiques et les masochistes sont souvent, contrairement à ce que l'on pourrait penser, peu satisfaisantes et ne durent pas longtemps. En effet, les troubles des partenaires dégénèrent, ce qui aboutit à une séparation ou éventuellement un meurtre, un coup mortel ou un suicide.

Conseils de jeu

Entre les formes extrêmes telles que le ligotage et les coups pour le *sadique* / être ligoté et battu pour le *masochiste*, et tous les éléments de maîtrise et de don de soi dans les relations non perturbées, il existe toutes sortes d'étapes intermédiaires. La première composante est le plaisir de torturer et celui de souffrir qui se mêlent et qui peuvent s'exprimer simultanément. Les rituels jouent la plupart du temps un rôle important dans le sexe.

« C'est lui qui le voulait, monsieur le policier. Il n'a pas prononcé le mot qui arrête tout ! »

Fétichisme

« Le cas de monsieur C. est extrêmement intéressant. Comme il me l'a rapporté, il aurait été tenu pour mort de façon erronée suite à une crise de tétanie et envoyé dans l'hôpital local où on le prépara pour l'autopsie. Lorsque la femme médecin de service entreprit son examen et passa aux parties génitales, monsieur C. eut une érection.

huit fois par la police pour tentative de fraude, chèques sans provision et autres délits similaires. Il dut passer une fois 90 jours en prison pour avoir écrit des lettres obscènes. Il fut interné trois fois dans des hôpitaux psychiatriques, mais fut à chaque fois remis dehors, n'étant considéré comme ni fou ni dangereux. Il fut confondu pour le meurtre de la petite fille de dix ans, Grace Budd, qu'il enleva et tua en 1928. L'arrestation fut rendue possible par une lettre que Fish envoya à la mère de Grace en 1934, dans laquelle il expliquait son goût pour la chair humaine et décrivait la manière dont il avait tué et dévoré sa fille.

Le nombre de ses victimes est aujourd'hui encore inconnu et les estimations vont de seize á plusieurs centaines. Fish attirait principalement les enfants noirs des couches les plus basses de la société dans des caves où il peignait. Il les torturait souvent pendant des jours avant de les tuer, de couper leur cadavre en morceaux et de les consommer. Il voyagea de New York au Montana, à travers 23 états différents. Son procès débuta le 11 mars 1935 et, malgré les preuves évidentes de sa folie et les expertises allant dans ce sens, il fut condamné à mort : « Quelle joie ce sera pour moi de mourir sur la chaise électrique. Je vais ressentir la plus grande sensation de toute ma vie. La seule chose dont je n'ai pas encore joui. Mais le verdict n'est pas juste. Vous savez que je ne suis pas sain d'esprit. Et que vont faire mes pauvres enfants si je ne peux plus les guider ? »

Fish fut exécuté sur la chaise électrique le 16 janvier 1936. On dit que la première décharge n'a pas suffit à le tuer et que les 27 aiguilles en métal présentes dans son corps auraient provoqué un court-circuit.

Un psychiatre indiqua plus tard que, dans la famille de Fish, sept personnes étaient atteintes de troubles mentaux. Deux de ses oncles étaient décédés dans des asiles, sa mère entendait des voix dans la rue et avait des hallucinations visuelles, l'un de ses frères considéré comme dément mourut d'hydrocéphalie, un autre était alcoolique et l'une de ses sœurs était folle. L'expertise psychiatrique de Fish indiqua de nombreuses perversions sexuelles. De plus, il souffrait de visions et d'hallucinations religieuses et affirmait avoir reçu l'ordre de Dieu pour ses meurtres.

De nombreux tueurs en série dans la littérature et les films se basent sur les actes indescriptibles d'Albert Fish, mais rien n'atteint la dimension de cruauté qu'il déploya en réalité.

Cette réaction apporta la preuve que celui-ci n'était pas décédé et un traitement médical approprié le fit sortir de son état. Monsieur C. se plaint à présent d'un trouble dans sa vie sexuelle qui remonte à cet incident. Il est impuissant si sa partenaire ne porte pas de gants de latex. »
Extrait du dossier du Dr R. Ostheimer, thérapeute spécialiste de la sexualité (d'après la nouvelle de Stephen King *Salle d'autopsie 4*).

Dans le cas du fétichisme, l'excitation sexuelle ou l'éjaculation est fortement liée à un objet déterminé. Il peut s'agir d'objets tels que des détails de l'accoutrement (la partenaire doit par exemple porter des chaussures à haut talon dans le lit) pour que le rapport puisse se dérouler normalement. Parfois, l'objet seul suffit au fétichiste pour générer l'excitation sexuelle.

On trouve ainsi dans cette catégorie le mari qui se masturbait devant le miroir en ne portant rien d'autre qu'un caban de femme. Les rapports sexuels ne l'intéressaient que si sa femme en portait un et il avait dans ce but acheté tout un attirail de cabans différents. En cas d'absence de l'objet, il était complètement impuissant.

Le fétichiste peut être également obsédé par une partie définie du corps humain. De nombreux hommes ressentent une fascination pour la poitrine des femmes, mais on ne peut parler de fétichisme que lorsque celle-ci est déterminante pour l'assouvissement de ses désirs et que le reste de la femme lui est pour ainsi dire égal.

Dit autrement : si un homme ne peut entrer en érection qu'à partir du bonnet C et qu'il ne se concentre que sur les seins pendant les préliminaires et l'acte, il est très probable qu'il soit fétichiste. L'obsession du fétichisme peut être dirigée vers d'autres parties du corps comme les cheveux, la bouche, les mains, etc.

Presque tous les fétichistes sont des hommes et un traitement thérapeutique ou une thérapie comportementale réussit dans la moitié des cas.

Conseils de jeu
Un personnage présente un trouble fétichiste lorsqu'un objet devient la cible de l'excitation et remplace le partenaire. Souvent, ce sont les sous-vêtements féminins ou les chaussures qui procurent la stimulation et l'orgasme.

« S'il te plaît, laisse-moi embrasser tes bottes ! »

Zoophilie

Le sujet, un certain Martin S. de G. fut surpris pendant la nuit dans un box du fermier M. alors qu'il se livrait à des pratiques sexuelles contre-nature. Le hennissement du cheval alarma le fermier, qui attaqua Martin S. sous le coup de l'émotion avant de l'enfermer dans la remise et de contacter la police. Martin S. fut interné pour observation dans la maison de santé de G..
Extrait d'un rapport de la gendarmerie.

La zoophilie est un acte sexuel entre un humain et un animal. Cette pratique, considérée comme perverse, est encore passible d'une peine dans de nombreuses cultures, sans parler de la marginalisation sociale.

Celui qui se sent attiré sexuellement par les poissons ou les amphibiens après un long séjour à Innsmouth n'est vraisemblablement pas seulement zoophile, il possède des antécédents d'autres troubles psychiques.

Conseils de jeu
Les personnes qui ont tendance à s'orienter vers la *zoophilie* sont plutôt des hommes en marge de la société pour qui elle constitue une activité sexuelle de remplacement en raison de leur isolement. C'est un trouble passager relativement rare de nos jours.

« Grand père, pourquoi appelle-t-on le cheval un étalon ? »

Travestisme

Le travesti porte des vêtements typiques du sexe opposé. En général, il s'agit d'hommes, qui de plus sont bien moins discrets dans des vêtements de femmes que des femmes en pantalon, tout du moins dans la société actuelle. Il est très rare que les patients se sentent obligés d'être traités, mais leur famille ou la justice les y pousse dès que leur comportement est considéré comme scandaleux.

Le travesti ne ressent pas d'excitation sexuelle dans ses vêtements de femme, comme c'est le cas du fétichiste, mais seulement un bien-être. Il existe cependant des formes de travestisme comportant des traits fétichistes. Les travestis ne sont pas obligatoirement homosexuels.

Conseils de jeu
Un *travesti* est un personnage masculin qui aime s'habiller en femme et s'exhiber de la sorte. Cela ne l'empêche pas de vivre une relation tout à fait stable avec sa partenaire. Les travestis se considèrent encore comme des hommes et ne veulent pas devenir femme (ils ne sont pas transsexuels).

Les sous-vêtements ou le port de vêtements féminins est souvent vu comme un stimulant sexuel comme pour le fétichisme. Les femmes travesties sont très rares.

« Je suis Priscilla, la reine de la nuit ! »

Exhibitionnisme

Ce trouble apparaît la plupart du temps chez les hommes qui assouvissent leurs désirs en exhibant leurs parties génitales en public devant les femmes. Il est très répandu et implique très souvent un caractère compulsif. Les exhibitionnistes souffrent toujours d'une insuffisance sexuelle qu'ils tentent de compenser. En tant qu'amant, de nombreux exhibitionnistes sont plutôt passifs, ont peu de succès, et sont souvent dominés par leur partenaire, si tant est qu'ils en aient une.



Exhibitionnisme latent ?

L'exhibitionniste veut choquer les femmes par son comportement et leur réaction le satisfait ou l'excite. Il se soulage ensuite par la masturbation.

Conseils de jeu

Un personnage exhibitionniste est souvent de sexe masculin, a entre 30 et 50 ans, possède des relations stables et est souvent marié. Il expose d'ordinaire volontiers son membre, de préférence aux femmes et aux enfants, mais plus rarement aux jeunes hommes. Il tire un plaisir sexuel de la réaction des témoins, leur curiosité, leur excitation, leur affolement ou même la colère des parents. En général, les exhibitionnistes ne sont pas vicieux, mais se montrent relativement souvent.

« Je vais courir nu sur le terrain et ils pourront tous me voir ! »

Troubles du comportement alimentaire

Il existe différents types de troubles alimentaires. Les deux présentés ici sont les plus courants et ils sont souvent très imbriqués. Le gardien peut par conséquent laisser le personnage dans le doute en faisant apparaître chez lui des symptômes d'autres troubles une fois qu'il a reçu son autorisation de sortie après une aliénation mentale par exemple.

Maigreur endocrinienne (anorexie)

Le plan d'envoyer Jennifer comme appât pour les instigateurs de la Silver Twilight Lodge s'est avéré si réussi que ses amis ont été en mesure d'identifier les Mi-Go et de libérer Jennifer des excroissances de leur technologie repoussante avant que les Fungi de Yuggoth aient eu le temps de leur infliger des dégâts corporels. La déchéance physique dans laquelle tomba Jennifer au cours des années suivantes décida les amis à ne plus jamais utiliser d'innocentes personnes comme appât.

Le personnage concerné a une peur maladive de devenir ou d'être gros, mange (si tant est qu'il le fasse) beaucoup moins que ce qu'il lui faudrait et perd ainsi du poids. Une thérapie est très difficile à prescrire, car le malade ne se sent pas du tout malade, mais plutôt fier de soumettre son corps à sa volonté.

L'anorexie peut être interprétée comme une tentative désespérée de contrôler son propre corps. Des personnages possédés temporairement par un sort de contrôle, de suggestion, de domination ou par *Lier l'Âme* et qui n'étaient plus maître d'eux-mêmes peuvent développer ce type de trouble. Cela peut se produire également s'ils ont disposé un moment des capacités de monstres tels que les Mi-Go (*Hypnose des Mi-Go*), les Shan (Insectes de Shaggai), la Grande Race de Yith, voire même les Grands Anciens.

Conseils de jeu

La plupart du temps, ce sont les jeunes filles qui, à la puberté, souffrent d'*anorexie*. La personne a une perception déformée d'elle-même et de son corps et refuse toute nourriture, ce qui peut conduire dans les cas les plus graves à la mort. Des dommages du cerveau sont possibles en raison du manque de nourriture. Après des phases de refus total de manger, des phases de boulimie peuvent suivre. Un personnage anorexique porte souvent des vêtements amples, car il se sent trop gros et veut se dissimuler. Il picore, trouve des arguments selon lesquels

il ne peut/veut/doit pas manger ou déclare ne pas avoir faim. Une salade et trois gâteaux secs par jour suffisent amplement, les feuilles de salades grignotées une par une et les gâteaux mangés petite miette par petite miette.

« Merci, je prendrai juste un verre d'eau. »

Option : le joueur fait pour chaque semaine de jeu un test d'*Endurance* -10 %. En cas d'échec, le personnage perd un point de CON, l'échec suivant entraîne une perte d'un point de TAI, puis CON, puis TAI, etc. Les points de vie diminuent mécaniquement. Si la valeur de CON tombe à 0, le personnage meurt, tandis que la valeur de TAI ne peut pas être inférieure à 6 pour un adulte. Il est certes peu probable qu'un personnage s'affame ainsi jusqu'à la mort, mais dans une campagne de *L'Appel de Cthulhu*, la diminution induite de ses Points de Vie lui fera certainement perdre la vie avant d'être victime de sa malnutrition.

Boulimie

(à voix basse) : « – Là, c'est elle, Harvey. Quelques jolies histoires et elle nous paye notre expédition à R'lyeh. Reprends-toi bon sang !
(à voix haute) : – Lady Winterbottom, voici M. Harvey Walters. M. Walters, Mme Winterbottom est une collectionneuse enthousiaste sur les mœurs allemands et serait certainement ravie si vous lui exposiez nos découvertes á Oberndorf.
– Oh oui, vous devez me raconter tout cela en détails. Votre ami m'a déjà mis l'eau à la bouche. Est-il vrai que vous avez découvert des vestiges de l'ère païenne à Oberndorf avec des représentations grossières de serviteurs volants des dieux préchrétiens, M. Walters ? M. Walters ? Mais où allez-vous ?
– Veuillez l'excuser Lady Winterbottom, M. Walters a parfois de petits malaises.
– Un homme si charpenté ?
– Oui, difficile à croire, n'est-ce pas ? Il va aller se laver les mains et…
– Mais… il va à la cuisine ?! »

Un personnage boulimique ingurgite en peu de temps de grandes quantités de nourriture jusqu'à en avoir des crampes à l'estomac, voire en vomir. Les crises peuvent se produire plusieurs fois par jour ou un peu moins souvent, entre deux et vingt jours. Contrairement à d'autres troubles, les boulimiques réussissent plus souvent à dissimuler leurs problèmes. Les crises et les vomissements sont souvent liés à des épisodes dépressifs et à un sentiment de honte. La boulimie peut intervenir en cas de pacte sous une forme ou une autre avec des puissances allant au-delà de sa capacité de perception : le témoin d'une transformation


Au Moyen Âge déjà !

d'un humain en Y'Golonac, la perte de points de Santé Mentale lors d'une rencontre avec Nyarlathotep ou l'étude trop approfondie de l'ouvrage du Mythe *Révélations de Glaaki* peut entraîner ce trouble qui survient plus souvent chez les femmes que chez les hommes.

Conseils de jeu
Un personnage qui souffre de *boulimie* semble, contrairement aux anorexiques, complètement normal. Il est possible que la boulimie se développe ensuite en anorexie. Le personnage prend des repas gargantuesques et se fait ensuite vomir. C'est souvent la peur de devenir trop gros qui le pousse à faire cela. Alors que l'anorexie touche très majoritairement les femmes, on trouve de plus en plus d'hommes souffrant de boulimie. Dans la Rome antique, la boulimie n'était pas un trouble psychique, mais la reconnaissance de l'estimation de la nourriture…

« Je reviens tout de suite, je dois aller aux toilettes. »

Option : l'irritation permanente des muqueuses de la bouche par l'acide de l'estomac lors des vomissements peut faire perdre un point de CON tous les deux mois. Cependant, la Constitution ne peut pas diminuer de plus de cinq points au total.

Troubles du sommeil

Le terme trouble du sommeil est un mot générique pour désigner les problèmes qui touchent le sommeil. Parmi eux, on trouve l'insomnie, l'hypersomnie, les troubles du rythme du sommeil et les parasomnies. L'étude des livres du Mythe est particulièrement adaptée au déclenchement de troubles du sommeil, mais des pertes de points de Santé Mentale entraînant un traumatisme temporaire de courte durée peuvent également en être la cause.

Insomnie

Une heure trente du matin. Je suis si fatigué. Le sommeil ne veut pas venir. La bière ne m'a pas aidé et la valériane non plus. Le lait chaud avec du miel a été aussi efficace que ma promenade dans le quartier. Peut-être est-ce la punition de ma curiosité. Lorsque les gendarmes ont enfoncé la porte de l'appartement de mon voisin suite à mes déclarations concernant l'odeur putride répugnante qui me parvenait, je voulais forcément être présent. On ne sait jamais qui habite à côté. J'ai pu jeter un œil à travers la porte ouverte et le reste, je l'ai appris par les rumeurs. Le chien massacré, les griffonnages sanglants et étranges sur les murs et le corps fendu et dépourvu d'yeux de mon voisin. Depuis, je dors mal. En fait, je ne dors plus. Je… suis… si… fatigué.

Les *insomniaques* ont des difficultés à s'endormir et à rester endormis et lorsqu'ils dorment, cela ne leur apporte pas de repos. Les insomnies peuvent être un trouble à part entière ou survenir comme symptôme d'une autre maladie.

Conseils de jeu
Un personnage souffrant d'*insomnie* reste souvent éveillé des heures entières avant de réussir à s'endormir. Généralement, ce sont des pensées perturbantes dont le personnage n'arrive pas à se débarrasser qui l'empêchent de s'endormir. Au bout de trois heures, il est presque impossible de s'endormir et le personnage, régulièrement, ne dort pas de la nuit. S'ensuivent une fatigue intense, des problèmes de concentration, un énervement et une distraction liés au manque de sommeil. Si le sommeil du personnage est entrecoupé ou qu'il se réveille extrêmement tôt (et ne peut pas se rendormir), les conséquences sont les mêmes.

Un manque de sommeil durable agit sur le système nerveux. La perception et le système immunitaire sont affaiblis. En cas de troubles du sommeil chroniques, de l'hypertension, des maladies cardiaques, des maladies gastro-intestinales ou des dépressions peuvent survenir.

« Je suis si fatigué… mais je n'arrive pas à dormir ! »

Option : un personnage concerné obtient un malus de 10 pourcent sur toutes les compétences de perception. Sa valeur APP peut également baisser d'un à deux points, car il ressemble de plus en plus à un cadavre ambulant.

Hypersomnie

Une fois que l'incendie a pu être maîtrisé, les pompiers ont découvert dans l'appartement carbonisé le corps d'un homme assis dans un fauteuil. Les premiers examens ont écarté la théorie de la victime d'un cambriolage dissimulé par un incendie. Les indices laissent penser que le défunt s'est endormi en fumant une cigarette, un verre de cognac à la main. Dans son sommeil, il aurait laissé tombé le verre d'alcool et la cigarette qui l'enflamma. Le feu se serait propagé rapidement sans réveiller la victime. Elle serait donc décédée par intoxication avant de brûler. Un policier qui souhaite rester anonyme commenta sèchement : « Ce type devait avoir le sommeil lourd. »
Extrait d'un article du *Hamburger Abendblatt*

L'hypersomnie s'exprime par une fatigue intense chronique au cours de la journée sans raison apparente, un besoin de dormir ou une tendance à l'endormissement brutal. Les causes de ce trouble peuvent être une tumeur au cerveau, une inflammation du tronc cérébral ou un empoisonnement.

Conseils de jeu
Un personnage souffrant d'*hypersomnie* présente un besoin extrême et disproportionné de sommeil, tout en se plaignant de fatigue et d'épuisement. La forme maladive de ce trouble est la *narcolepsie*. Elle est causée par une affection neurologie du rythme du sommeil. Le personnage a un besoin irrépressible de dormir et somnole toute la journée sans pouvoir combattre cet état. Il existe également les cas de sommeil dans des situations déterminées, que le gardien doit définir. Le personnage dort alors avec une absence totale de contrôle sur ce phénomène pendant quelques secondes, voire quelques minutes. Les engourdissements soudains des muscles en cas de forte émotion, les paralysies par compression au réveil ou les cycles anormaux du sommeil sont d'autres formes de ce trouble.

« Je pense que la solution c'est … zzzz … ! »

Option : un personnage concerné ne peut rester éveiller longtemps que très difficilement. S'il se force à le faire, il doit réussir toutes les heures un test d'*Endurance* assorti d'une réussite spéciale, -20 % seulement lorsqu'il est en pleine discussion et normal lorsque de l'adrénaline circule dans son corps.

Parasomnies

Les parasomnies sont des troubles du sommeil survenant principalement chez les enfants et les adolescents, et qui se caractérisent par des cauchemars, des angoisses nocturnes, du somnambulisme ou une énurésie. Si un personnage adulte y est également sujet, on peut supposer qu'il présentait ces symptômes également dans l'enfance et que c'est une sorte de régression.



La découverte étrange eut pendant des années des répercussions sur le sommeil des enfants

Conseils de jeu
Les *parasomnies* se produisent à l'état éveillé, partiellement éveillé ou lors d'un changement de phase du sommeil. L'activation du système nerveux central est responsable de cela, car elle interrompt le processus de sommeil. Un personnage souffrant de parasomnie l'exprime par les muscles du squelette ou le système nerveux végétatif. Il peut par exemple être totalement déboussolé au réveil, être somnambule, parler dans son sommeil, avoir des secousses présomniaques, grincer des dents, faire des cauchemars, ronfler, etc.
« Où est-ce que je suis ? »

Option : en fonction de la parasomnie, le gardien peut appliquer des règles spéciales pour certaines situations.

Angoisse nocturne (pavor nocturnus)

… je fus tiré de mon sommeil par un cri effroyable. C'était le hurlement d'une personne en panique, tellement épouvantable que mes cheveux se dressèrent sur ma tête. Cela provenait de la chambre de mon fils. Je ne sais plus comment j'ai réussi à me diriger dans le noir, mais mes pieds semblent avoir trouvé seuls le chemin. La main tremblante, j'allumai la lumière et me retrouvai face à un tableau choquant : Richard se tenait debout sur son lit, le visage exsangue, son corps frêle tremblait comme une feuille. Je me précipitai vers lui, l'enlaçai, lui caressai les cheveux trempés de sueur et lui susurrai calmement : « ce n'est qu'un mauvais rêve, tout va bien, ce n'est qu'un rêve ». Mais ses yeux étaient vides ; il ouvra à nouveau la bouche et se mit à hurler et à hurler encore…

L'angoisse nocturne est un trouble du sommeil qui déclenche chez les patients des états d'angoisse intenses. Il s'assoit sur son lit, blanc comme un linge, regarde fixement dans une direction et hurle. L'accès d'angoisse s'accompagne de sueurs froides et de tremblements incontrôlés. Dès que le patient prend conscience de son environnement, les symptômes refluent. Il se rendort et ne se souvient de rien lorsqu'il se réveille.

Les angoisses nocturnes surviennent principalement chez les enfants entre trois et huit ans et s'estompent la plupart du temps au moment de la puberté. Bien que les angoisses nocturnes soient également présentes chez les névrotiques, il n'y a aucun lien prouvé entre les névroses d'angoisse et les angoisses nocturnes.

Conseils de jeu
Typiquement, une personne qui subit une *angoisse nocturne* (en général les enfants), sort de son sommeil profond en criant une à trois heures après son endormissement. Elle est trempée de sueur et respire difficilement, ne reconnaît ni son environnement ni ses proches. Au bout d'un certain temps, elle se rendort et ne se rappelle pas de sa crise au réveil.

« Au secours, non, ne me faites pas de mal ! »

Option : -

Somnambulisme

Le somnambulisme peut survenir spontanément. Le somnambule se lève dans son sommeil et agit de façon inconsciente tout en se trouvant dans un état crépusculaire spécifique : ses yeux sont ouverts, mais son regard est vide.

Il se recouche quelque part et se réveille quelques heures plus tard sans aucun souvenir de se qui s'est produit, mais en ayant probablement beaucoup rêvé. Dans cet état, les capacités de perception sont très diminuées, mais pas complètement absentes.

Conseils de jeu
Le somnambulisme est un trouble du sommeil non organique. Le personnage se déplace comme dans un rêve, les yeux ouverts, mais le regard vide, bien que ses agissements semblent avoir un but précis. Il risque néanmoins de se blesser en tombant par exemple.

La plupart du temps, le personnage ne se souvient de rien une fois éveillé. Le gardien peut tout simplement simuler la situation en jouant une escapade nocturne sans le joueur et en le confrontant lors de son réveil aux conséquences. Il n'est pas obligé de lui dire que le personnage est somnambule.

« Quoi ? Je me suis mis à la fenêtre et j'ai hurlé à la lune ? »

Option : -

Troubles du comportement

Cleptomanie

La dame brune en robe noire avait fait les yeux doux au conducteur de bus Heinz Kraft depuis plus d'une heure avant de venir s'asseoir à côté de lui. Kraft était littéralement suspendu à ses yeux et à ses lèvres. La rencontre fut d'autant plus agréable pour Kraft qu'elle lui commanda des boissons toute la soirée et paya généreusement plusieurs fois devant lui. Des semaines plus tard, il se demandait encore comment il avait pu perdre lors de cette soirée si agréable son plan de service des bus, son jeu de carte usé et son mouchoir avec ses initiales brodées. Que l'étrangère mystérieuse et manifestement aisée qui l'avait entretenu puisse les avoir volés ne lui effleura jamais l'esprit.

La cleptomanie est une obsession à voler. Au début du XXIème siècle, cette maladie commença à être attribuée à diverses causes individuelles, ce qui n'était pas le cas dans les années 1920.

Les biens volés sont souvent sans valeur, mais le malade ressent le vol comme passionnant, excitant et hédoniste. Malgré la faible valeur des objets volés, les magasins et autres entreprises portent plainte contre le client la plupart du temps, même dans les années 1920. Les personnes souffrant de cleptomanie finissent donc souvent par se retrouver en marge de la société.

Des effets magiques tels que les images étranges de la lampe d'Alhazred, la protection efficace de l'œil de la lumière et de l'obscurité, les connaissances saisissantes fournies par la poudre d'Ibn-Ghazi, les représentations déformées de la Lentille de Leng, la lame spectrale qui découpe la réalité ou encore le sortilège *Invoquer / Contrôler un Byakhee* avec un sifflet enchanté ou un *Serviteur des Dieux Extérieurs* avec une flûte ensorcelée peuvent entraîner une possession étrange. Il est possible que le personnage soit convaincu que les acquisitions régulières et parfois aventureuses d'objets *a priori* insignifiants sont le seul moyen de se protéger contre les horreurs du Mythe de Cthulhu. Les thérapies sur les cleptomanes sont souvent difficiles, car les petits vols (même plus réguliers) ne leur semblent pas dignes d'être mentionnés.

Conseils de jeu

Un personnage *cleptomane* est souvent tenté de voler quelque chose qui ne lui est d'aucune utilité et qu'il jette ou offre ensuite (par mauvaise conscience également). Il est également possible qu'il s'en fasse une collection. Lorsque le personnage est envahi par ce *besoin* de voler, il ressent une tension palpitante avant les faits et une satisfaction intense ensuite, suivie par un sentiment de culpabilité. Il l'oublie cependant rapidement et continue de voler. Le personnage niera vraisemblablement le vol, même s'il est pris la main dans le sac ou que les preuves l'accablent.

Si un joueur ne joue pas sa cleptomanie irrépressible, le gardien doit lui mentionner ses délits.

« Je ne sais pas comment c'est arrivé dans ma poche, je vous le jure ! »

Option : si un personnage est pris sur le fait, il y aura des conséquences sociales à son geste. Il doit réussir un test d'*Intuition* - 20 % pour ne pas succomber au besoin de voler.

Pyromanie

« – Monsieur Lacina ? Qu'êtes-vous en train de faire ?
– Je m'asperge d'essence. Vous devriez le faire aussi. Grâce à mon séjour à Innsmouth, je sais que nos persécuteurs se trouvent en lien étroit et pervers avec la mer. En plus, ils essayeront, comme avec moi, de nous prendre tous vivants. Les créatures aquatiques haïssent le feu, c'est logique, non ? Je vais donc mettre le feu à mes vêtements lorsque ces créatures répugnantes viendront.
– (Toussotement) Un plan rusé. Mais vous vous immolez.
– Mais non. L'essence ne brûle que sur la surface de mes vêtements et à faible température. Attendez, j'enflamme ma manche pour vous montrer. »

Les pyromanes ressentent le besoin irrépressible de mettre le feu. À bien des égards, ils se rapprochent des cleptomanes. Ils allument sans cesse des incendies, se sentent excités avant leur geste et heureux après. En général, le pyromane n'a pas pour but de faire du tort à quelqu'un, il n'est pas un incendiaire criminel, mais un malade mental. Il porte souvent un très grand intérêt au feu sous toutes ses formes et à ses propriétés.

La victoire (la Santé Mentale du personnage est décisive) contre des monstres par le feu, les armes à feu, les explosifs ou tout simplement la rencontre avec une créature telle que les Vampires de feu ou le Grand Ancien Cthugha peuvent déclencher cette maladie dangereuse.

Conseils de jeu

Les *pyromanes* ressentent une envie de mettre le feu. Ils allument des incendies souvent sans aucun motif. Un personnage pyromane

peut observer les flammes et le feu pendant des heures, fasciné et comme hypnotisé. Pendant et peu après leur geste, ils sont satisfaits, mais en deviennent dépendants et recommencent de plus en plus. Ils essayent volontiers de saisir les flammes à mains nues et jouent souvent sans relâche avec un briquet ou des allumettes.

Si un joueur ne joue pas sa pyromanie irrépressible, le gardien doit lui mentionner ses délits.

« Regardez comme les flammes sont belles à grimper en léchant le mur de la maison »

Option : si un personnage est surpris en train d'allumer un incendie, son geste aura de graves conséquences. Il doit réussir un test d'*Intuition* pour ne pas succomber à l'envie de mettre le feu. Le besoin ne disparaît pas, mais il est réprimé temporairement.

Jeu pathologique

La dépendance au jeu est le besoin de mettre de l'argent dans des jeux de hasard ou des paris. La personne dépendante prend des risques accrus au fur et à mesure du développement de sa maladie et met en jeu des sommes d'argent de plus en plus élevées. Dans le cas de la dépendance aux paris, l'évènement palpitant n'est pas la concrétisation du pari, mais la visite des manifestations (souvent une compétition sportive telle que le football) pour lesquelles les paris vont être effectués. La dépendance au jeu se rapproche de la cleptomanie et de la pyromanie, car la personne joue ou parie de façon répétée et est passionnée par le déroulement du jeu ou de l'évènement sur lequel elle a parié.



Certes, les personnes concernées s'isolent et se ruinent financièrement, mais puisque leur comportement n'est pas vraiment ostensible ni d'ailleurs répréhensible, elles ne se rendent souvent pas compte de leur maladie. Les jeunes hommes sont les plus concernés par ce trouble comportemental.

Seuls les témoins d'évènements effroyables qui ébranlent voire détruisent leur Santé Mentale peuvent déclencher une dépendance au jeu. Le personnage ressent le danger extrême auquel les autres sont confrontés à sa place et voit voler leurs espoirs en éclats, ou triomphe contre toute attente.

Si un personnage assiste à des procédures dénaturées par la magie (*Regard du Zombie*, protégé par la *Roue de Brume d'Eibon*, *Créer une Fenêtre, Fenêtre dans le Passé, Cristal de Mortlan, Lentille de Leng, Miroir de Tarkhun Atep*), la probabilité de souffrir de ludopathie est accrue.

Conseils de jeu

La *dépendance au jeu* domine la vie du personnage par épisodes. Les jeux de hasard font plonger les valeurs du personnage sur le plan social, familial et professionnel.

Les sentiments du devoir, par exemple, sont mis de côté. Le personnage est extrêmement endetté et souvent prêt à commettre un délit pour obtenir de l'argent.

Il est persuadé que la chance va tourner et qu'il pourra rembourser toutes ses dettes. Plus il s'enfonce et moins il voit d'autre issue pour gagner rapidement de l'argent.

Les solutions alternatives qui lui permettraient de sortir de là ne sont plus prises en compte. Les causes de la dépendance au jeu sont souvent les problèmes sociaux, les conflits familiaux ou encore l'ennui.

Le personnage trouve dans le jeu une certaine détente, comme après la consommation de drogue.

Le joueur d'un personnage concerné doit jouer ou parier sans vergogne tout l'argent qui lui passe entre les mains, même lorsque cet argent ne lui appartient pas ou était sensé servir pour acheter un équipement important.

« Ce soir, ma chance va tourner, je le sens ! »

Option : les dettes augmentant, la *Prestance* du personnage diminue et il doit réussir un test d'*Intuition* -20 % pour refouler temporairement sa compulsion.

Idée de scénario :
Les braises de la folie

Ce scénario est plutôt pensé pour des personnages expérimentés qui sont déjà entrés par le passé en contact avec le Mythe. Si la mise en scène est habile, quelques rebondissements dans un scénario plutôt rectiligne sont parfaitement adaptés.

Les personnages se trouvent actuellement dans une ville harassée par les incendies. Le groupe se rend rapidement compte que les lieux incendiés sont ceux dans lesquels ils sont restés quelque temps. Si ce n'est pas le cas, cette vérité s'imposera à eux lorsque leur hôtel prendra feu.



Derrière tout cela se cache un pyromane fou en contact avec le Mythe. Il connaît les expériences et les recherches du groupe, car il les a aidés dans un scénario précédent ou se trouve être un ancien personnage de l'un des joueurs. Dans son esprit tourmenté, les liens causes-conséquences se sont inversés. Il est persuadé que les investigateurs ne cherchent pas le Mythe où ils vont, mais qu'ils y amènent le Mythe. Pour éviter cela, il incendie tous les lieux « contaminés » par les personnages avant que « le Mythe puisse s'y manifester ».

Au début, il a peur de porter directement préjudice au groupe, car ses restes de morale et d'éthique l'empêchent de perpétrer un meurtre, mais cette lueur peut vite s'éteindre s'il rencontre un autre monstre sur les traces des investigateurs et perd les dernières étincelles de sa raison.

Troubles de la personnalité

Cette partie traite d'un terme générique et non d'une seule maladie. Celui qui souffre de troubles de la personnalité se comporte de façon caractéristique dans certaines situations, et particulièrement en cas de conflit (disputes également).
Certains troubles sont bien connus et répandus, mais peu indiqués dans le cadre d'une campagne de *L'Appel de Cthulhu*.

Trouble explosif intermittent

« – Jung, mon nom est Dr Jung. Votre ami souffre donc de trouble explosif intermittent ?
– Pardon ?
– Il souffre souvent d'épisodes agressifs, n'est-ce pas ?
– Non ! Ce n'est pas lui, c'est moi qui souffre de ses épisodes agressifs. »

La personne concernée (ou son entourage) souffre d'épisodes agressifs incontrôlés sous forme de violence contre des personnes ou de destruction des objets. En général, il y a un déclencheur de l'agression, mais son degré est sans commune mesure avec lui. Ce type d'accès de colère est bien connu chez les vedettes et ceux qui se prennent pour des stars ; leurs collaborateurs, secrétaires, metteurs en scène et maquilleurs en sont les premières victimes. Un personnage souffrant de trouble explosif intermittent doit faire à la demande du gardien un test d'*Intuition* -20 %. En cas d'échec, le personnage ne se contrôle pas et le gardien peut laisser au joueur le choix de détruire un objet ou d'agresser quelqu'un. Ces crises peuvent se produire plusieurs fois par jour.
Outre les emprisonnements et les entraves menaçant la Santé Mentale, les personnages peuvent développer cette maladie suite à des mutilations, des blessures ou des meurtres de personnes proches ou non. Celui qui sombre temporairement ou durablement dans la folie car il ne supporte pas la vue d'un cadavre, d'un humain torturé ou d'une souffrance similaire, peut voir son subconscient chercher la vengeance et ne tolérer aucune contradiction.

Conseils de jeu
Un personnage présentant un *trouble explosif intermittent* est sujet à des sautes d'humeur dont la violence est sans commune mesure avec l'évènement qui lui est lié. Les tensions ne sont pas gérées de façon raisonnable (par exemple, par la distraction ou la réflexion) et le personnage devient colérique, détruit quelque chose, etc. La plupart du temps, il regrette ensuite ce qu'il a fait. Entre les crises, le personnage se comporte normalement, mais lorsqu'elles se produisent, elles sont souvent préjudiciables pour les autres et peuvent même être à l'origine de blessures corporelles. Des crises de hurlement peuvent accompagner ces symptômes, suivies d'un fort sentiment de honte. Au moment de la crise, la personne est incapable de se contrôler, mais il se rend compte aussitôt après du décalage entre sa réaction et le déclencheur. Il se replie sur lui-même, honteux, et cherche le réconfort dans le silence. Le gardien peut dicter la conduite du joueur lors d'une crise et intervenir ainsi directement dans le jeu du personnage.

« Je suis tellement désolé. Je ne voulais pas lui faire de mal, je ne voulais pas ça ! »

Option : le personnage doit effectuer un test d'*Intuition* -20 %. En cas d'échec, il est victime de l'un de ses accès de violence pendant lesquels il est impossible de le raisonner et d'interagir avec lui par la communication. Dans des conditions normales, la crise dure 2D20 minutes. Toutes les 5 minutes, le personnage tente un test d'*Intuition* -20 %. En cas de réussite, il peut se contrôler.

Personnalité antisociale

Les personnalités antisociales, souvent appelés psychopathes dans les années 1920, ont une capacité d'empathie limitée et transgressent de manière répétée les règles et obligations sociales. Elles ont un comportement plutôt agressif, surtout en cas d'expériences frustrantes et on ne constate que peu de changement de comportement dû à l'expérience ou à la sanction. Le gardien est libre de ne pas octroyer les améliorations de compétences d'un personnage touché par ce trouble. Il ne doit cependant pas devenir non plus un « action freak » et attaquer tout ce qui bouge, car cela gâcherait le jeu pour les autres participants.



Conseils de jeu
Le personnage *antisocial* est froid, sans cœur, ne ressent pas d'empathie et agit sans aucune conscience des responsabilités. Il est souvent agressif, autant dans ses mots que dans ses actions, et ignore volontiers les règles sociales qu'il ne comprend généralement pas, car elles n'ont aucune signification pour lui.

Il entre rapidement en conflit avec les normes communautaires et par conséquent avec son entourage et les autorités.

« Qu'est-ce que j'en ai à faire ? »

Option : un personnage antisocial perd 30 pourcent en *Psychologie* et en *Psychanalyse*. En fonction de la situation, la difficulté de ses tests de communication peut être augmentée de 20 pourcent. Le gardien est libre de ne pas octroyer les améliorations de compétences d'un personnage touché par ce trouble.

Trouble de la personnalité borderline

Une personne borderline est sujette à des changements d'humeur (comme pour les troubles bipolaires) et ses relations pâtissent du peu de confiance en elle. Les agressions dirigées contre soi allant jusqu'à des tentatives de suicide sont typiques de ce trouble mental. Celui-ci est très limitant, mais présente un vaste champ d'exploration pour des joueurs expérimentés.

Conseils de jeu
Le *syndrome borderline* est une transition entre un symptôme psychotique et névrotique. Les caractéristiques typiques sont des tendances hypocondriaques, des syndromes d'aliénation ou une représentation vague des relations à d'autres personnes et surtout aux partenaires, ainsi que des humeurs dépressives.

Le personnage est caractérisé par des sentiments ambivalents et changeants, voire parfois par des comportements d'autiste, mais sans phases d'hallucinations paranoïaques. Le gardien et les joueurs doivent se mettre d'accord sur le syndrome.

Vous trouverez les descriptions des différents aspects dans les paragraphes correspondants.

« Ma… compagne ? Morte ? Et qu'est-ce que je viens faire là-dedans ? »

Option : les règles spéciales s'appliquent pour chaque aspect.

Trouble de la personnalité anancastique

Le comportement compulsif décrit un besoin de contrôle. Les personnes concernées se soucient des détails et des règles et perdent de vue le sens de leur activité. Les relations avec les autres sont difficiles, car le malade s'attend à ce que les autres suivent ses principes. Leur perfectionnisme démesuré peut entraîner chez ces personnes un grand engagement, mais il leur met des bâtons dans les roues pour son accomplissement.

Ce comportement dépendant cache des problèmes décisionnels, qui incluent également une demande d'assistance de l'extérieur. Le malade présente également un gros manque de fermeté, peu d'autonomie et la peur d'être quitté. Un tel trouble de la personnalité est étonnamment peu gênant pour une campagne tant que les autres joueurs suivent l'histoire de façon cohérente.

Conseils de jeu
Un personnage présentant un *trouble de la personnalité anancastique* est plutôt rigide autant dans son comportement qu'intellectuellement. Il est très méticuleux et ordonné, mais son trouble le rend obstiné et peu enclin à reconnaître ses erreurs. Son comportement compulsif doit servir à couvrir son absence de confiance en soi. Aussitôt que l'on marche sur les plates-bandes d'un tel personnage et qu'il est confronté au désordre, à l'absence de ponctualité ou de fiabilité, il en souffre beaucoup et se sent déstabilisé. La plupart du temps, ce genre de personnage est un solitaire, car il est perturbé par les insuffisances des autres et que personne ne supporte longtemps ses rituels et ses exigences d'ordre, de propreté, etc.

« Non ! Non ! La cuillère va dans le troisième compartiment, deuxième tiroir en partant de la gauche ! »

Option : la solitude habituelle peut être représentée par un malus allant jusqu'à 20 pourcent en fonction de la situation pour toutes les compétences de communication.

Trouble de la personnalité histrionique

Anciennement appelé trouble de la personnalité hystérique, il se caractérise par un comportement exagéré et théâtral, superficiel, une humeur changeante, une grande suggestibilité, une demande de reconnaissance et d'attention, une sensibilité excessive et un fort intérêt pour la beauté phy-

sique. Un traumatisme temporaire de courte ou de longue durée pendant lequel un personnage souffre de ce trouble peut être une expérience amusante pour les conteurs et les stratèges.

Conseils de jeu
Un personnage présentant un *trouble de la personnalité histrionique* essaye en permanence d'attirer l'attention vers lui par son comportement théâtral. Le plus important pour lui est d'être le centre du monde. Il est néanmoins très facile à manipuler par ce biais.

Ce trouble est facile à mettre en scène. Le personnage concerné se servira de toutes les occasions pour se faire remarquer et se mettre en avant.

« *Laissez-moi faire ! Cette tâche demande héroïsme et abnégation !* »

Option : -

Narcissisme

Les narcissiques sont en leur for intérieur peu assurés, mais agissent comme s'ils étaient excessivement fiers et apparaissent alors arrogants. Sans jamais porter aucune attention aux autres, le narcissique court perpétuellement après la reconnaissance. Dans sa mégalomanie, il croît souvent avoir une vocation exceptionnelle et mériter par conséquent des traitements de faveurs de toutes sortes.

Conseils de jeu
Un personnage *narcissique* est très centré sur lui-même et néglige alors les autres (personnes, nature, etc.), car son amour de soi est démesuré. La cause de ce trouble peut remonter à l'enfance. Les parents du personnage ont pu ne pas être assez à son écoute ou lui en demander trop.

Il ne supporte pas la critique, a les nerfs à fleur de peau, et tente de cacher son absence de confiance en lui par un comportement opposé. Il ne perçoit pas les particularités et est donc incapable de se réjouir des petits plaisirs de la vie (par exemple un bon repas avec des amis). Il est également très performant, car il ne peut jamais se satisfaire d'un but atteint. La plupart du temps, il prend grand soin de sa personne pour pouvoir être le plus présentable possible.

« *Je suis époustouflant aujourd'hui encore !* »

Option : le personnage obtient un malus de 10 pourcent sur ses compétences de communication, mais son APP augmente d'1.

Trouble de la personnalité passive-agressive

La personne atteinte de ce trouble refuse, souvent avec des arguments cyniques, les demandes de son entourage. C'est un trouble relativement difficile à jouer, car le personnage est en permanence handicapé au cours de l'aventure et sera limité dans ses activités. Le gardien devrait, dans l'idéal, prévoir un scénario spécifique avec un personnage-joueur avant de se décider à développer ce trouble.

Conseils de jeu
Le *trouble de la personnalité passive-agressive* se caractérise souvent par des sautes d'humeur, une excitabilité et une certaine agressivité. Les sentiments dominants que le personnage ressent sont la haine, la colère et l'énervement. Il se frustre très facilement et ne sait pas gérer les conflits ou les tensions entre les personnes. Il n'apprend pas non plus de l'expérience de ses crises, mais son comportement entre ces épisodes est normal.

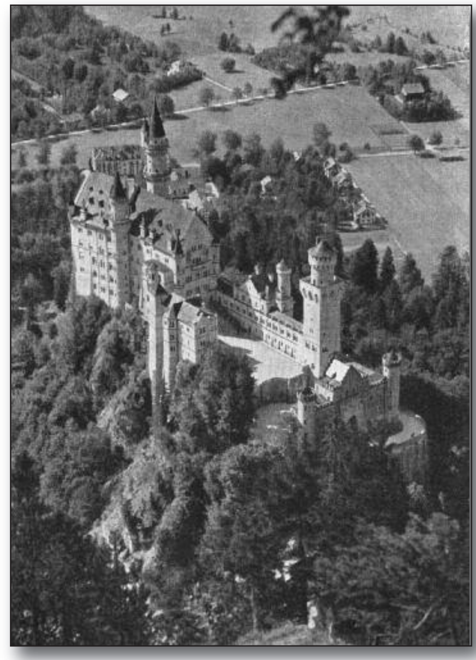
« *Je te hais !* »

Option : en raison des crises récurrentes et du handicap induit, il est difficile de gérer un tel personnage. En fonction des situations, la difficulté de ses tests de communication peut être augmentée jusqu'à 20 pourcent.

Autres troubles

Déclencheur : pertes de points de Santé Mentale entraînant au moins un choc temporaire de courte durée.

La folie des grandeurs



Mégalomanie

« …après la représentation, je congratulai l'acteur K. qui avait joué avec talent un important second rôle dans la pièce. Contre toute attente, il me regarda fixement et me hurla dessus en me demandant ce qui me prenait : bon, bon ? Extraordinaire, pyramidal, une performance de comédien incroyable qui a laissé tous les autres dans l'ombre, un jeu que personne n'a jamais égalé sur les planches… »
Extrait du journal intime d'un critique de théâtre

La *mégalomanie* est une surestime de soi maladive, une conscience de soi démesurée sans rapport avec la réalité. Le mégalomane s'invente un prestige outrancier, un rang social ou exagère ses qualités. Il peut même croire qu'il est capable de certaines choses qui le dépassent totalement. Un exemple très cliché est l'artiste médiocre, voire très peu talentueux, qui considère son barbouillage comme exquis, d'une expressivité immense, survolant l'horizon des critiques aux capacités cérébrales limitées. C'est bien connu, ils sont tous jaloux…

D'un autre côté, Pablo Picasso datait bien chacun de ses tableaux lors de ses débuts pendant lesquels il utilisa même ses propres œuvres pour se chauffer. Il était persuadé qu'elles deviendraient un jour l'objet d'un examen historique de l'art, et il avait raison. La frontière entre une conscience de soi affirmée et la mégalomanie est assez fluctuante, mais atteint de cette dernière, le malade perd toute mesure et toute perspective sensée.

Conseils de jeu
Un personnage *mégalomane* surestime sa propre personne et la signification de ses capacités et de ses performances. Les choses pourraient rester dans le domaine du possible, mais il les pousse à outrance jusqu'à la puissance illimitée, la richesse incommensurable, la capacité de refaire le monde ainsi que des découvertes stupéfiantes. Le personnage pense être une sorte de dieu ou de sauveur de l'humanité, et ce sont d'ailleurs des inspirations divines ou des voix qui le lui suggèrent. Parfois, son entourage est inclus dans cette folie et d'autres personnes sont nommées général ou membre de l'état-major. Le personnage devient rêveur et il s'enivre des rapports de ses faits héroïques (prévus). Cette folie survient souvent chez les maniaques ou accompagne la schizophrénie.

Le joueur d'un tel personnage ainsi que le gardien doivent se mettre d'accord sur l'étendue de la mégalomanie. Une certaine prudence est requise afin que le jeu ne devienne pas absurde et que les actions continuent de dominer le jeu. Il est plus vraisemblable que les personnages soient taxés à tort de mégalomanie s'ils racontent leurs combats contre les créatures du Mythe.

« Vous avez donc empêché l'invocation d'un Dieu et par ce fait l'annihilation du monde ? »

Option : un personnage atteint a tendance à se surestimer et ne recule donc pas devant des tests dangereux. En fonction de la situation, le gardien doit donner les malus et les bonus adéquats.

Don quichottisme et panzaïsme

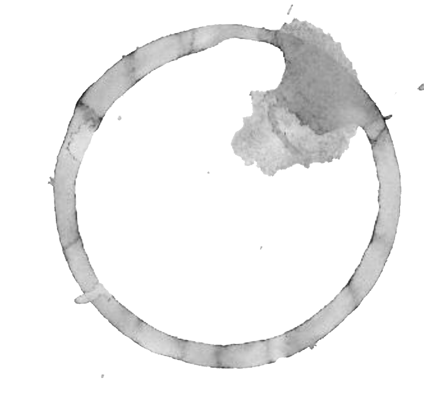
« Non, Sancho, ne le vois-tu pas, ce sont des géants… »
Don Quichotte avant son combat contre les moulins à vent

« Mais non, c'est seulement un tas de mucus plus gros que la moyenne. »
Dernières paroles d'un investigateur concernant un Shoggoth

Ces deux troubles dérivés des noms de Don Quichotte et Sancho Panza sont deux revers d'une médaille. Le don quichottisme consiste à voir dans les évènements et choses quotidiennes des choses extraordinaires et surnaturelles.

Le panzaïsme quant à lui consiste à réduire des évènements et des choses hors du commun à un niveau normal. Dans le premier cas, la personne vit dans un monde d'apparitions et de miracles. Dans le deuxième cas, elle réagira à la vue de Jésus au-dessus du lac de Génésareth en se disant : « Il sait où se trouve les pierres ».

Déclencheur : pertes de points de Santé Mentale entraînant au moins une aliénation mentale.



Douze douzaines de peurs

Une Phobie (venant du grec « effroi »), est une peur maladive, c'est-à-dire infondée et permanente de situations, objets, activités ou personnes (le stimulus). Elle s'exprime par une volonté exacerbée et disproportionnée d'éviter la cause de la peur. Le terme phobie est également utilisé dans une acception non médicale pour désigner les répulsions de toutes sortes.

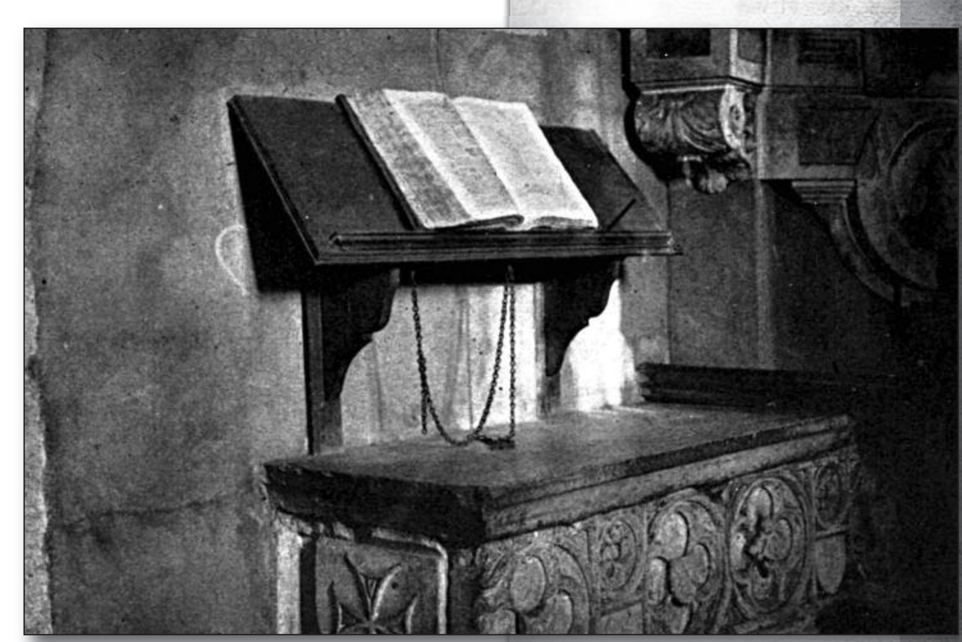
Il serait impossible de rédiger une liste complète de toutes les phobies, car il n'y a pas de limite aux peurs potentielles de l'Homme. La présentation va de plus se limiter à une sélection bien documentée qui laisse néanmoins de côté les peurs sans intérêt pour le jeu de rôle (par exemple la *médécophobie*, peur que quelqu'un voie son érection à la bosse du pantalon). Le gardien dispose ainsi d'un large choix de peurs qui n'empêchent en principe pas le personnage de participer, mais qui peut l'influencer fortement dans certaines conditions.

Le regroupement en douze sous-groupes relativement homogènes permet au gardien de choisir au hasard ou (et cette solution est fortement recommandée) en ciblant la phobie en fonction de l'évènement.

Aussi fou que cela puisse paraître, le fameux « D12 » entre en jeu. Eh oui, ce dé inhabituel dans *L'Appel de Cthulhu* et presque déclencheur de phobie lui-même est ici incontournable. Il est bien sûr possible de l'acheter au même endroit que les autres dés de jeu de rôle. Afin de vous rassurer, le D12 faisait partie de la poche de dés de *L'Appel de Cthulhu* portant le logo Chaosium.

Pour la sélection au hasard, il faut jeter un D12 pour déterminer le groupe, puis un autre pour le sous-groupe. Il est bien sûr possible de choisir une phobie dans un groupe déterminé au hasard ou de déterminer au hasard une phobie dans un groupe choisi.

Remarque : de temps à autre, il existe plusieurs dénominations pour les peurs. La peur des chats peut ne pas être uniquement une félinophobie, elle peut porter le nom d'ailurophobie, d' élurophobie, de félinéophobie, de galéophobie ou encore de gatophobie. Dans ces cas-là, une seule description est donnée.



Kleptophobie, la *Bible* attachée à une chaîne

Vue d'ensemble

Le gardien choisit un groupe ou lance 1D12 pour en obtenir un au hasard :

1	Peurs classiques
2	Peurs anodines dans une large mesure
3	Peurs en lien avec le corps
4	Peurs en lien avec le sexe
5	Peurs en lien avec la santé
6	Peurs en lien avec la saleté
7	Peurs en lien avec la lecture
8	Peurs en lien avec des (groupes de) personnes
9	Peurs en lien avec la nature
10	Peurs en lien avec les éléments naturels
11	Peurs parfois curieuses
12	Peurs en lien avec les animaux

(1) Peurs classiques

1	Agoraphobie	Peur des grands espaces
2	Acrophobie	Peur des hauteurs
3	Algophobie	Peur de la douleur
4	Ataxophobie	Peur du désordre
5	Catoptrophobie	Peur des miroirs
6	Bélonéphobie	Peur des aiguilles
7	Géphyrophobie	Peur des ponts (ou de traverser les ponts)
8	Hoplophobie	Peur des armes
9	Claustrophobie	Peur des espaces confinés
10	Keptophobie	Peur du vol
11	Phonophobie	Peur des bruits forts
12	Xyrophobie	Peur des tintements

(2) Peurs anodines dans une large mesure

1	Arachibutyrophobie	Peur d'avoir du beurre de cacahuètes collé au palais
2	Athazagoraphobie	Peur exagérée d'être oublié
3	Clithrophobie	Peur d'être enfermé
4	Kleptophobie	Peur de voler quelque chose
5	Dishabiliophobie	Peur de se déshabiller devant quelqu'un
6	Hydrophobie	Peur de boire de l'eau
7	Isolohobie	Peur de la solitude
8	Méthyphobie	Peur de l'alcool
9	Péniaphobie	Peur de la pauvreté
10	Plutophobie	Peur de la richesse
11	Technophobie	Peur du progrès
12	Triskaïdékaphobie	Peur du nombre treize

(3) Peurs en lien avec le corps

1	Basophobie	Peur de devoir marcher
2	Cacophobie	Peur de la laideur
3	Kathisophobie	Peur de s'asseoir
4	Haptophobie	Peur du toucher
5	Chorophobie	Peur de danser
6	Doraphobie	Peur de la fourrure
7	Gymnogastérophobie	Peur des ventres nus
8	Hémophobie	Peur du sang
9	Obésophobie	Peur de prendre du poids
10	Odontophobie	Peur des dents (de celles des animaux également)
11	Stasophobie	Peur d'être debout
12	Trichophobie	Peur des poils

(4) Peurs en lien avec le sexe

1	Androphobie	Peur des hommes
2	Caligynephobie	Peur des femmes aux formes voluptueuses
3	Cyprinophobie	Peur des prostituées ou des maladies vénériennes
4	Érotophobie	Peur des rapports sexuels
5	Gynécophobie	Peur des femmes
6	Hétérophobie	Peur du sexe opposé
7	Homophobie	Peur des homosexuels
8	Ithyphallophobie	Peur de voir des pénis en érection
9	Oneirogmophobie	Peur de faire des rêves au contenu érotique
10	Paraphobie	Peur de la perversion sexuelle
11	Parthénophobie	Peur des jeunes filles
12	Sarmassophobie	Peur des jeux d'amour



(5) Peurs en lien avec la santé

1	Aérophobie	Peur d'avaler l'air / de respirer des gaz nocifs
2	Frigophobie	Peur du froid
3	Iatrophobie	Peur d'aller chez le médecin
4	Mysophobie	Peur de la contamination
5	Nosocoméphobie	Peur des hôpitaux
6	Pharmacophobie	Peur de prendre des médicaments
7	Scotomaphobie	Peur de devenir aveugle
8	Glossophobie	Peur des maladies de la langue
9	Tomophobie	Peur d'être opéré
10	Toxophobie	Peur de l'empoisonnement
11	Traumatophobie	Peur des blessures ou de la guerre
12	Trypanophobie	Peur des injections

6) Peurs en lien avec la saleté

1	Ablutophobie	Peur de se noyer
2	Amychophobie	Peur des accidents
3	Carnophobie	Peur de la viande
4	Coprophobie	Peur des excréments
5	Hamartophobie	Peur du péché
6	Peccatophobie	Peur de pécher
7	Myxophobie	Peur de la vase
8	Nécrophobie	Peur de la mort, des cadavres
9	Osphrésiophobie	Peur des odeurs corporelles
10	Rupophobie	Peur de la saleté
11	Microbiophobie	Peur des microbes
12	Vestiophobie	Peur des vêtements

(7) Peurs en lien avec la lecture

1	Asymmétriphobie	Peur des choses asymétriques ou dépareillées
2	Bibliophobie	Peur des livres
3	Démentophobie	Peur de la folie
4	Graphophobie	Peur d'écrire
5	Hippopotomonstrosesquippedaliophobie	Peur des mots trop longs
6	Katagélophobie	Peur du ridicule
7	Mythophobie	Peur des contes et légendes ou du mensonge
8	Numérophobie	Peur des chiffres
9	Onomatophobie	Peur d'entendre certains mots ou noms
10	Sophophobie	Peur d'apprendre
11	Symbolophobie	Peur des symboles
12	Xénoglossophobie	Peur des langues étrangères

(8) Peurs en lien avec des (groupes de) personnes

1	Démophobie	Peur de la foule
2	Dysmorphophobie	Peur des malformations
3	Gérontophobie	Peur du vieillissement, des personnes âgées
4	Hobophobie	Peur des sans abris
5	Islamophobie	Peur des musulmans
6	Judéophobie	Peur des juifs
7	Négrophobie	Peur des noirs
8	Pédophobie	Peur des enfants
9	Péladophobie	Peur des chauves
10	Sociophobie	Peur de la société
11	Xénophobie	Peur des étrangers
12	Phobies des pays / de la culture par exemple :	Anglophobie (Angleterre), Cringophobie (Amérique latine), Francophobie (France), Japanophobie (Japon), Sinophobie (Chine), Teutophobie (Allemagne)

(9) Peurs en lien avec la nature

1	Anthophobie	Peur des fleurs
2	Aquaphobie	Peur de l'eau
3	Batonophobie	Peur des plantes
4	Crystallophobie	Peur du cristal et du verre
5	Dendrophobie	Peur des arbres
6	Lachanophobie	Peur des légumes
7	Métallophobie	Peur du métal
8	Osmophobie	Peur des odeurs et du parfum
9	Potamophobie	Peur des rivières
10	Sélénophobie	Peur de la lune
11	Thalassophobie	Peur de la mer
12	Xérophobie	Peur de la sécheresse, des déserts

(10) Peurs en lien avec les éléments naturels

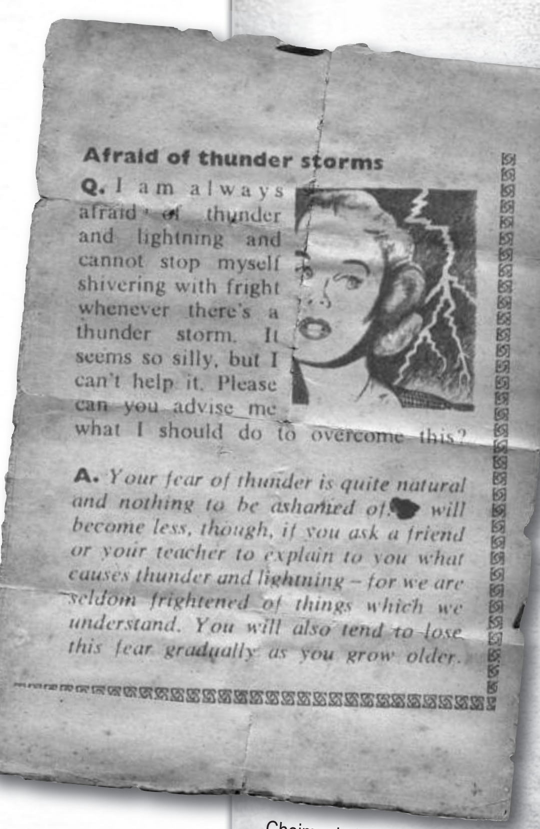
1	Ancraophobie	Peur du vent
2	Cheimophobie	Peur de l'orage
3	Chionophobie	Peur de la neige
4	Cryophobie	Peur de la glace, du gel
5	Électrophobie	Peur de l'électricité
6	Héliophobie	Peur du soleil
7	Nébulophobie	Peur du brouillard
8	Nyctophobie	Peur de l'obscurité
9	Pyrophobie	Peur du feu
10	Sciophobie	Peur des ombres
11	Thermophobie	Peur de la chaleur
12	Uranophobie	Peur du ciel

(11) Peurs parfois curieuses

1	Amaxophobie	Peur de conduire
2	Automatonophobie	Peur des automates
3	Aviophobie	Peur de l'avion
4	Coïmétrophobie	Peur des cimetières
5	Coulrophobie	Peur des clowns
6	Déipnophobie	Peur de prendre ses repas en communauté
7	Hellenologophobie	Peur des termes grecs
8	Mélophobie	Peur de la musique
9	Motorphobie	Peur de l'automobile
10	Ommatophobie	Peur d'être regardé
11	Ptéronophobie	Peur des plumes
12	Phobie sociale	Peur du jugement des autres

(12) Peurs en lien avec les animaux

1	Arachnophobie	Peur des araignées
2	Batrachophobie	Peur des amphibiens
3	Cynophobie	Peur des chiens
4	Entomophobie	Peur des insectes
5	Équinophobie	Peur des chevaux
6	Félinophobie	Peur des chats
7	Ichtyophobie	Peur des poissons
8	Ophiophobie	Peur des serpents
9	Ornithophobie	Peur des oiseaux
10	Vermiphobie	Peur des vers
11	Taurophobie	Peur des taureaux
12	Zoophobie	Peur des animaux



Afraid of thunder storms

Q. I am always afraid of thunder and lightning and cannot stop myself shivering with fright whenever there's a thunder storm. It seems so silly, but I can't help it. Please can you advise me what I should do to overcome this?

A. *Your fear of thunder is quite natural and nothing to be ashamed of. will become less, though, if you ask a friend or your teacher to explain to you what causes thunder and lightning – for we are seldom frightened of things which we understand. You will also tend to lose this fear gradually as you grow older.*

Cheimophobie, non reconnue

Possession et folie religieuse

12/08/1926, journal *Aschaffenburger Zeitung*
Le 1er juillet 1926, l'étudiante de 23 ans Michela Liesann décéda des suites de déshydratation et de sous-alimentation après la tentative infructueuse de deux prêtres de la débarrasser du diable.

À sa mort, la jeune femme ne pesait plus que 31 kg. L'ordre d'exécution de l'exorcisme venait directement de l'Église catholique. En cause, le Rituale Romanum (rituel romain), un droit encore valable aujourd'hui et datant du XVIIème siècle. La clinique de Würzburg dans laquelle la jeune femme avait été traitée avait diagnostiqué une épilepsie. Une plainte pour homicide involontaire a été déposée contre les deux exorcistes et les parents devant le tribunal d'Aschaffenburg.

Peu après le décès de Michela Liesann, une sœur carmélite d'Allgäu aurait reçu un message de la jeune fille depuis l'au-delà. Sa mort effroyable n'aurait pas été vaine et aurait été considérée comme un signe de Dieu.

Pour prouver ses visions, selon les dires de la carmélite, le cadavre de la fille ne pourrirait pas. Les parents inculpés tentent à présent de déclencher une procédure d'exhumation pour attester de la possession de leur fille.

Nouvelle compétence : Exorcisme
L'exorciste dispose des connaissances nécessaires pour pratiquer un exorcisme conformément au Rituale Romanum de l'Église catholique. Ce sont en réalité bien moins des gestes rituels que la conviction du pouvoir du geste, renforcé par la force psychique de l'exorciste, qui lui donnent la possibilité de réussir cette procédure sur quelqu'un de réellement possédé.

Dans ce cas, un test de compétence réussi (sans relance possible en cas d'échec) permet un test en opposition entre le POU de l'exorciste et le POU de la créature surnaturelle sur la Table de Résistance. La différence entre la valeur de compétence et le test est le bonus du test en opposition.
En cas de test réussi, mais de test en opposition raté, l'exorcisme peut être tenté à nouveau le lendemain.

« La folie n'est pas un état maladif de l'âme, mais de la raison. Cependant, c'est dans l'âme, et dans la passion que se trouve la raison de la folie. Nous pouvons nous tromper et nous duper sans passion, mais l'esprit impartial s'en rend compte aisément. La folie, en revanche, existe dans un esprit malade, car il provient d'un état moral faible. L'être humain ne sera libre de toute folie que s'il est libre de la passion. L'esprit est ligoté dans la folie, prisonnier et soumis à un destin funeste tout comme l'Homme dans la passion (et les deux ne peuvent pas être séparés). »

Heinroth, J. C. A., 1818

La maladie de la possession est très difficile à détecter lorsqu'elle est légère. Les pensées et actes compulsifs arrivent à tout le monde. La persuasion du passage de la folie à la possession profonde est un chemin long mais bien connu. La conscience publique ne parvient pas toujours à bannir les mauvais esprits lorsque d'un côté les gens sombrant dans la folie se sentent possédés par des démons et que d'autres se considèrent comme des outils de Dieu. Un lien de tromperie, de méprise et de passion enserre plus que des entraves les malades possédés par des esprits malveillants et les prêtres possédés par des esprits bienveillants.

Au Moyen Âge chrétien, des méthodes de guérison plutôt discutables se développèrent pour le traitement des malades mentaux. On trouvait parmi elles les reliques miraculeuses, les pèlerinages humiliants et/ou l'expulsion des esprits malins par l'exorcisme.

Les mauvais traitements physiques, parfois brutaux, subis par les malades constituèrent leur thérapie jusqu'au milieu du XIXe siècle. Les coups de verges, de bâtons et de fouets faisaient également partie des mesures habituelles, tout comme la chaise tournante ou les immersions brutales dans de l'eau soufrée glacée ou brûlante.

Les prières votives dans les églises témoignent encore aujourd'hui des pèlerinages et exorcismes réussis.

La possession fut sujette à des recherches scientifiques à partir du début du XIXe siècle lorsque la chasse aux sorcières se termina (le dernier procès pour sorcellerie connu pour « liaison avec le Diable » se déroula en 1775 à Kempten, Allgäu). Cependant, les scolastiques du XIIIe siècle séparaient déjà la possession, la sorcellerie, la sainteté, la maladie, la mélancolie et la tromperie. Avec le *Rituale Sacramentorum Romanum*, de 1602 et 1614, la différenciation stricte entre la maladie et la possession se mit lentement en place.

Cela aboutit finalement, en commençant pendant la période des Lumières, à 200 ans de combat de la psychiatrie contre l'image bien ancrée des esprits et des démons.

Adorateurs et folie religieuse

« Où se trouve un mélancolique, le Diable a préparé le bain. »

Cette citation de Martin Luther énonce un aspect de la possession qu'un gardien peut utiliser à loisir. La possession ne se produit que rarement par un contrôle directe d'une tierce personne. Le malade suit une voix intérieure qui peut être facilement manipulée de l'extérieur.

Une grande crédibilité et une suggestivité amplifiée transforment ces malades mentaux en fanatiques convaincus et les font rapidement tomber dans les griffes de l'hérésie. Les promesses de guérison contre les peurs et les compulsions remplacent une possession par un trouble bien plus profond. Ces personnes agissent sous une contrainte étrangère, ce qui peut même aller jusqu'à annihiler leur instinct de conservation. Les convictions politiques ou religieuses s'orientent dans une seule et unique direction.

Il s'agit ici d'une forme de persuasion qui peut se cristalliser en folie, de la mission fanatique à la haine brûlante vis-à-vis de tout autre point de vue. Une large gamme pour le gardien, qui lui permet de dévoiler aux joueurs les abysses de l'âme humaine.
Il est intéressant de porter un peu plus d'attention aux adversaires des personnages et

de bien mettre en scène leur zèle teinté de folie. Si leur folie est déclarée, les possédés sont prêts à courir à leur perte avec amulettes et devises morales. S'il est question au passage, dans la campagne, de possédés membres d'une secte, croyants ou religieux, une atmosphère plus oppressante peut être créée par le gardien s'il a préparé auparavant des bénédictions, invocations, amulettes, talismans et autres objets magiques.

Bon nombre de sujets dissimulés sous les ordres de monstres cruels donnent volontiers leur vie pour leur cause. Une guérison magique ou la mort du Dieu ne met aucunement fin au fanatisme de ses partisans. Les personnages peuvent expérimenter une situation similaire et se faire lyncher par une foule en colère là où ils attendaient les remerciements de villageois sauvés.

Contre-mesures

L'exorcisme est une procédure pratiquée aujourd'hui encore par l'Église catholique, mais une vraie possession est tout aussi difficile à prouver qu'un miracle. La possession est une affirmation de l'existence du Diable et ainsi une preuve causale de celle de Dieu, tout comme l'apparition de la vierge Marie dans un champ. Néanmoins, la théorie et la procédure définie depuis 1614 s'ancrèrent peu à peu dans les croyances de la population. Les exorcistes et prédicateurs autoproclamés furent de plus en plus plébiscités par les villageois.

Un célèbre cas est celui du prêtre Johann Joseph Gaßner, qui vécut en Bavière entre 1727 et 1779. D'après lui, les esprits malveillants chercheraient à endommager l'âme et le corps des personnes. Les maladies seraient donc un symptôme d'une présence du Diable. Par l'application pratique de ses enseignements de conjuration du Diable sous une forme plutôt théâtrale, il obtint la réputation douteuse, mais étendue, de guérisseur.

Néanmoins, le grand nombre de bienfaiteurs influents et d'adeptes de Gaßner ne put pas empêcher l'intervention de l'autorité religieuse et de l'État. Surtout que les maladies ne restaient pas guéries longtemps…

Dans le jeu de rôle, il est important de différencier les folies motivées sur un plan religieux et les théoriciens praticiens de l'Église catholique. Aujourd'hui encore, avec l'aval du Pape, certains exorcistes continuent d'exercer (par exemple le père Gabriel Amorth, exorciste et journaliste, qui aurait pratiqué plus de 50 000 exorcismes). Ceux-ci n'ont rien à voir avec les prédicateurs et exorcistes autoproclamés qui se considèrent dans leur propre folie comme des élus de Dieu.

Dans les années 1920, l'occultisme, la magie, le spiritisme et le culte de Satan reprirent un rôle important dans l'esprit de la population. Certes, on parlait de « l'influence étrangère de la partie fluide humaine », mais le choix des mots était la seule différence par rapport à la croyance dans les démons au Moyen-âge. La possession se voit attribuer un nouveau terme : l'infestation, l'influence par les esprits l'obsession et le harcèlement au moyen de voix ou d'images, d'attaques corporelles et de répercussions. Un soupçon de science traversa l'occultisme, mais cela ne servit que de distraction quant à la cause réelle de la maladie intérieure. De nouveau, les guérisseurs et exorcistes autoproclamés profitèrent de la superstition et de la suggestibilité des gens. Il n'est pas rare que les prédicateurs soient eux-mêmes profondément convaincus de tomber dans une transe spirituelle ou religieuse et d'accomplir de « vrais miracles ».

Au secours, je suis possédé !

« Les démons sont à nos yeux des désirs mauvais, rejetés, des descendants de motions pulsionnelles mises à l'écart, refoulées »

Sigmund Freud

Pour introduire la possession dans le déroulement du jeu, il est plus sage de dresser les limites entre l'obsession légère et la folie profonde.

Une obsession peut s'exprimer par la peur insurmontable de *stimuli* invisibles ou par d'autres pensées ou actions compulsives (blesser les autres ou soi-même, peur de la spontanéité, pensées d'envie et de violence qui semblent amorales et qui surgissent régulièrement). Le malade agit et se sent sous une influence étrangère, il ne peut pas résister à la pulsion. Par conséquent, les esprits sont combattus par des actions ciblées, rituelles et pseudo-magiques (rituels de nettoyage pour l'obsession hygiénique, schémas symétriques pour les maniaques ou rituels de calcul pour la peur de perdre le contrôle).

Exorciste, un nouveau métier
En tant qu'exorciste ordonné, vous êtes aux ordres de la hiérarchie de l'Église et constamment sur les routes du monde entier pour contrôler les cas de possession et, si nécessaire, effectuer la procédure d'exorcisme en accord avec l'archevêché. La difficile tâche de l'exorciste est de différencier la vraie possession de la folie. La coopération avec les médecins est donc recommandée. Pour éviter les situations conflictuelles, l'exorciste travaille de préférence avec un médecin qu'il connaît (éventuellement un autre investigateur).

Ses valeurs mentales et spirituelles (par exemple Bibliothèque 40-50 %, Métier : exorcisme 50-70 %, Persuasion 50-60 %, et Sciences occultes 40-60 %) sont exceptionnelles pour le jeu, mais il est susceptible de tomber dans la folie et la possession religieuse (au sens de la maladie). Il peut facilement se retrouver sous l'emprise de la croyance, se croire élu de Dieu ou souffrir rapidement de compulsions telles que la bénédiction de chaque personne qu'il croise pour exécuter un mini-exorcisme. La route de l'exorciste stable et sain est pavée de fierté, de peurs et d'exubérance. Les joueurs qui se lancent avec un tel personnage doivent en être conscient.

Compétences d'occupation
Connaissance des rituels, Imposture, Interroger, Langues (Cryptiques), Métier (Exorciste), Persuasion, Psychanalyse, Psychologie, Sciences occultes, Vigilance

Particularités
Froid : +1 en Impact
Méthodique : +10% en Psychologie
Endurant : +1 en CON

Cercles d'influence
Cultes, Globe-trotters, Santé

Equipement fétiche
Des instruments de rituel d'exorcisme, comprenant signes religieux, baumes et potions, qui procurent un bonus de 10% en Métier (Exorciste).

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne

Trivia
Le rituel d'exorcisme, comprenant tous les rituels liturgiques destinés à libérer les âmes humaines des démons malfaisants, se présente sous la forme d'un ouvrage en latin intitulé *De exorcismis et supplicationibus quibusdam*, que seuls quelques hommes d'Église sont autorisés à consulter. Qui sait ce que cet ouvrage contient réellement en matière de sortilèges de protection ?



Frederic L. Thompson

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Métier : mécanique	40 %
Métier : orfèvrerie	65 %
Métier : serrurerie	25 %
Photographie	25 %
Pratique artistique : peinture	05/65 %
Sciences de la terre : géologie	30 %
Sciences formelles : chimie	30 %

Langues

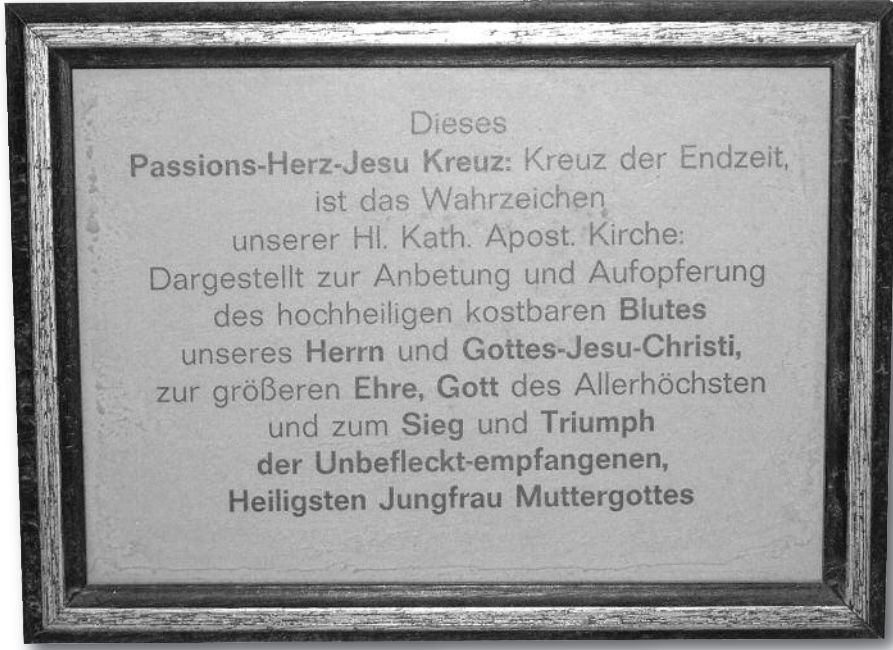
Langue maternelle : anglais	50 %

Parcours professionnel

L'été 1905, l'orfèvre Frederic L. Thompson, vivant à New Bedford, Massachusetts, et originaire de New York, ressentit soudain un besoin irrépressible de peindre. Il commença par peindre des arbres et des paysages qui lui apparaissaient dans des visions et des hallucinations. Il ne disposait d'aucune formation artistique et son expérience dans le domaine se limitait à quelques mois durant lesquels il avait été l'assistant d'un photographe.

Néanmoins, il avait du talent et ses œuvres connurent une certain succès. Pendant son travail, il se sentait souvent dans la peau d'un certain Robert Swain Gifford et fit remarquer à sa femme : « Gifford veut encore dessiner ! »

Thompson ne connaissait l'artiste que de vue et ne savait pas qu'il était décédé de façon surprenante à l'âge de 65 ans, six mois auparavant. Il en prit conscience en janvier 1906 lorsqu'il se rendit à l'une des expositions du peintre. À cette occasion, il crut entendre sa voix lui murmurer : « Maintenant que tu as vu ce dont je suis capable, tu peux poursuivre et terminer mon œuvre ? » Après cet évènement, le besoin de peindre s'accrut de plus en plus. Thompson peignit des paysages et des régions qui lui étaient inconnus et ne pouvait pas expliquer la source de son inspiration.



Ancienne formule d'exorcisme en allemand

Avec de tels actes de volonté, la personne concernée cherche à se protéger et combat l'étranger en lui.

Ce qui est plus grave, c'est l'imagination de quelqu'un d'invisible et d'inaudible pour les autres et qui chuchote des ordres et des conseils devant être impérativement suivis. La possession grave s'exprime par la présence d'au moins deux personnalités dans un corps. Le malade psychique ne peut pas résister à la puissance des esprits dans sa tête, qui prennent le contrôle de son corps ou d'une partie contre sa volonté (la main qui frappe, commandée par une autre entité).

Un personnage peut souffrir d'une grave possession lorsque sa Santé Mentale est largement en dessous de la valeur normale (règle de base : lorsqu'un personnage dispose de moins de 40 points de SAN ; la limite est flottante). Cependant, la confrontation permanente avec l'effroi conduit également les âmes relativement saines à des obsessions, même si cela ne s'exprime que par le fait de se ronger les ongles sous l'effet du stress. Un joueur disposant d'un humour noir assez développé peut planifier sa carrière avec le gardien et mettre en place une aggravation de ses symptômes au fur et à mesure de ses pertes de SAN. Les personnages présentant des troubles compulsifs sont la plupart du temps facile à jouer, mais les problèmes mentaux plus profonds sont plus exigeants pour le gardien qui doit incarner le rôle du chuchoteur, voire jouer le personnage.

Les personnages possédés ne sont menés qu'en partie par le joueur qui s'entendra souvent dire que son personnage se réveille quelque part, malheureux, sans savoir comment il est arrivé là, ni ce qui s'est passé entre temps. Sur le long terme, ce mode de jeu est peu satisfaisant, même si cela entraîne parfois des scènes intéressantes, car le gardien a la charge d'un personnage supplémentaire et le joueur perd le contrôle de son investigateur.

Attention, un possédé !

Les opposants possédés sont difficiles à identifier. Ils se comportent comme Dr Jekyll et M. Hyde. Dans des situations normales, ce sont des gens tout à fait aimables et charmants, mais qui perpètrent des crimes odieux dans d'autres conditions. L'influence d'un Grand Ancien n'est pas forcément nécessaire pour introduire la cruauté dans le monde du jeu. Des personnages de films tels qu'Hannibal Lecter l'ont montré.

De légers tics ou compulsions donnent à des PNJ normaux un petit trait supplémentaire. De plus, d'après des recherches récentes, environ 6 % de la population souffre de ces troubles… au cas où le gardien voulait justifier son plaisir de parsemer quelques curiosités. Dans des situations de stress ou de peur en particulier, les troubles psychiques légers ressortent.



Les PNJ qui demandent régulièrement si leur nœud papillon noué avec soin est toujours en place, ceux qui souffrent d'obsession hygiénique ou comptent en permanence les objets vont rapidement taper sur les nerfs des joueurs. Quel gardien voudrait un groupe calme et serein au moment d'un final palpitant ?

Une aide douteuse

Lors de la lutte contre les monstruosités, les personnages peuvent compter sur le soutien d'exorcistes s'ils se trouvent dans une zone sous influence religieuse. Cependant, l'aide apportée ne tourne souvent pas comme les joueurs le voudraient. Des guérisseurs autoproclamés ne vendront pas seulement une amulette contre les mauvaises influences, ils avertiront les adversaires, sèmeront la panique parmi la population et détruiront les indices.

Un fanatique religieux ne peut pas être raisonné par des arguments logiques, car il est lui-même un cas destiné au département d'isolement de la maison de santé la plus proche et ne doit en aucun cas orner une feuille de personnage.

Un exorciste sanctionné par l'Église fera en revanche son enquête avec le point de vue de la science catholique. La procédure est semblable à celle d'un investigateur ou d'un détective, à la seule différence que l'exorciste cherche à contrôler la présence d'une influence diabolique et non pas à poursuivre l'enveloppe charnelle du criminel.

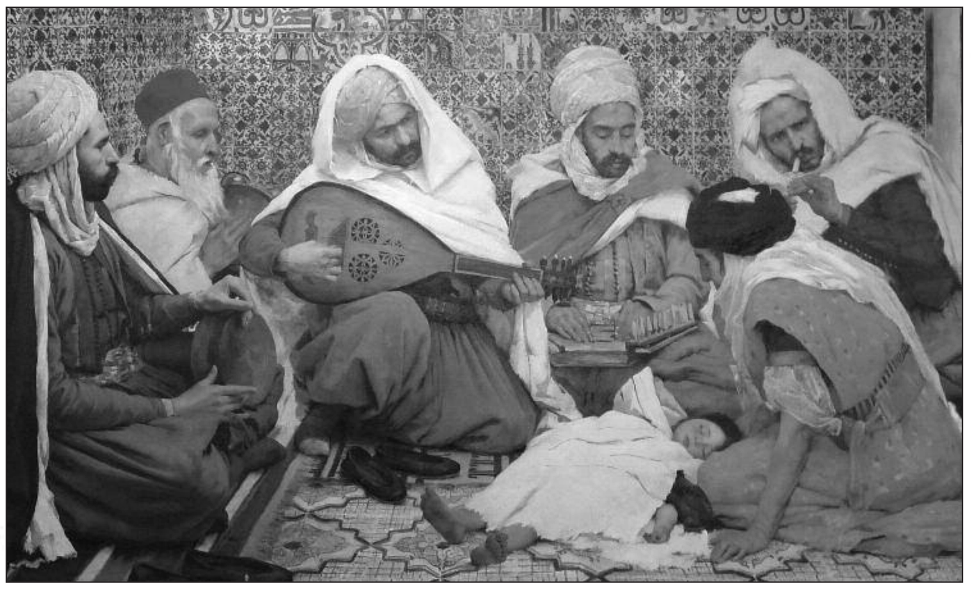
Un personnage exorciste recherche les propriétés du parasite démoniaque ne pouvant pas appartenir à la personne : s'il parle dans une langue étrangère, s'il y a des signes d'activité d'un esprit frappeur, si l'environnement du malade est anormalement froid, etc. Malgré tout, il doit lui aussi définir les frontières entre la possession et la folie. Un comportement grossier, des médisances sur Dieu, une voracité sexuelle, des gémissements, une amnésie, un étalement d'excréments et une frénésie sont des symptômes d'influence démoniaque, mais aussi d'aliénation mentale.

En cas de possession pouvant être prouvée, aucun exorciste n'hésitera à agir. Il tentera par la menace de découvrir le nom du démon, de prendre son contrôle et de l'expulser de l'esprit impur pour lui empêcher de revenir à tout jamais.

Cependant, dans le doute, l'esprit intègre essayera de prodiguer un certain réconfort à la personne instable en la bénissant et grâce à des prières communes. Le fait que cette activité apaisante vienne en aide au malade indique à nouveau un problème de fiabilité du diagnostic.

Pour un investigateur exorciste, il est important de découvrir un responsable ou un profiteur de la folie. Il tentera de savoir si certaines personnes ont une grande influence sur le malade et quels sont leurs motifs éventuels. En tant que personne assermentée de l'Église, les portes de la foi lui sont ouvertes et il dispose des connaissances d'un prêtre et du savoir des archives cléricales.

En raison du niveau de sacrement faible d'un exorciste (seul le troisième niveau, niveau inférieur à celui de l'ordonnance en tant que prêtre, était nécessaire avant la réforme par le Pape Paul VI en 1968), il peut agir très librement (par exemple, pas de vœux de chasteté). Pour le joueur, ce peut donc être un personnage intéressant à incarner.


André Brouillet - L'Exorcisme (1884)

Des experts du domaine de l'art qui examinèrent ses tableaux constatèrent non seulement que le style de peinture était le même que celui du défunt Gifford, mais que les paysages et régions peintes lui tenaient à cœur. C'était le cas par exemple pour certaines îles reculées et leurs côtes que Thompson n'avait jamais visitées. Le plus impressionnant était le fait que Gifford avait fait des esquisses et des photographies presque identiques aux modèles de Thompson.

Alors que la folie du pinceau s'emparait de Thompson et que son métier le révulsait de plus en plus, il commença à craindre pour sa santé mentale.

Deux médecins diagnostiquèrent une paranoïa. Lorsqu'il s'adressa en 1907 au Prof. Hyslop, ancien président de l'American Society for Psychical Research, une organisation parapsychologique, celui-ci lui proposa de demander de l'aide à des médiums. Tous les médiums ressentirent l'influence de Gifford, décrivirent son caractère et sa vie, et confirmèrent qu'il pourrait s'agir d'un cas de possession.


L'ŒUVR



La guérison

Le système de santé

Idée de scénario : Visite du continent noir.
Un parent éloigné d'un personnage souffre d'une maladie étrange qui s'exprime par des tremblements permanents, des troubles de l'équilibre et de la coordination, et, dernièrement, des éclats de rire infondés et idiots. L'investigateur apprend tout cela, car ce cousin éloigné du nom de Karl Reiser lui demande, dans un éclat de lucidité étonnant, d'être son tuteur pour son entrée dans l'hospice qu'il a choisi, afin d'attendre que la mort veuille bien l'accueillir.

Le groupe atteint, dans un petit village, la maison retirée du malade sans autre famille que la gouvernante résolue chargée de la vente de la propriété et de la correspondance pour l'internement à venir. Ils peuvent discuter avec le médecin, qui ne comprend pas la maladie et avec un Reiser qui, désespéré et faible, nourrit encore quelque espoir. Alors que les investigateurs fouillent la maison, ils tombent sur le passé de Reiser, qui avait servi en tant qu'administrateur en Nouvelle-Guinée allemande jusqu'à ce que la colonie soit conquise par les Australiens en 1914. Ses dessins et pièces de collection prouvent un intérêt profond pour les autochtones. Son séjour explique peut-être les guerriers mystérieux de la tribu Foré, les premiers habitants de l'île, qui apparaissent tels des esprits dans l'environnement des personnages et qui n'ont pas peur de les attaquer. Le but principal des étrangers est de mettre la main sur Reiser. Pour cela, ils pourraient utiliser les sortilèges tels que Instiller la Peur ou Charmer un Animal (insecte). S'ils peuvent l'éviter, ils ne toucheront pas à un de ses cheveux, et attendront patiemment, après son enlèvement dans un bois alentour, qu'il décède des suites de sa maladie.



Finalement, grâce à des documents cachés ou aux interrogatoires de prisonniers menés dans la langue des signes, il apparaît que le malade passa quelques temps parmi les tribus Foré après une expédition à l'intérieur de l'île dont il fut le seul survivant. Il participa alors entre autres à un rituel mortuaire en l'honneur d'un « dieu confus » (Azathoth), comprenant également la consommation de parties du mort et la friction avec un baume confectionné à partir de son cerveau. Reiser a ainsi attrapé la maladie du Kuru encore inconnue en 1920. Des membres de la tribu Foré sont venus à lui par des moyens magiques afin d'effectuer le rituel des morts avec le cadavre « béni par le dieu confus ». Ce scénario peut se passer sans aucun problème aux États-Unis en faisant de Reiser un colon anthropologue ou chasseur de gros animaux.

Un jour ou l'autre, tout investigateur tombe malade ou se blesse. Et la recherche d'un médecin compétent n'est pas la seule question que doivent se poser ses amis ou lui-même. Les coûts de traitement sont également à prendre en considération. Il faudra bien à un moment où à un autre être confronté au système de santé du pays.

Le système de santé aux États-Unis

L'assurance maladie aux États-Unis est de la responsabilité de chacun. Un sentiment d'appartenance à un ensemble s'est développé depuis l'ère de la colonisation, avec une entraide dans les familles et les communautés. Le développement de l'industrialisation et de l'urbanisation a rattrapé cette conception des choses. Au tournant du siècle, cela conduisit à la naissance des premiers systèmes sociaux organisés. Néanmoins, les États-Unis sont restés bien loin derrière les développements européens. La sécurité sociale est la plupart du temps gérée par les États, voire même les communes. Il existe souvent des différences selon les villes ou les régions. Par principe, le système américain est basé sur une affiliation personnelle. Il n'y a ni service de santé fédéral ni assurance obligatoire, mais à leur place, des caisses privées et des programmes de santé fédéraux. Ceux-ci étaient cependant encore balbutiants entre les deux Guerres Mondiales. Ce n'est que lors du crack boursier de 1929 que l'on vit la nécessité d'un système de sécurité sociale, ce qui conduisit dans les années 1930 à l'introduction des aides fédérales pour les retraités et les sans-emploi. Il faudra attendre les années 1960 pour voir arriver les aides pour les malades nécessiteux.

Les soins sont apportés par des médecins libéraux ou ceux qui travaillent dans des cliniques. Les hôpitaux sont la plupart du temps gérés par des organisations caritatives, et, en général, par des Églises. Dans les villes de plus grande taille, il y a des cliniques publiques et les hospices militaires se chargent des soldats.

Les prestations doivent en général être payées par les patients, sauf s'ils disposent d'une assurance privée. Pour les ouvriers ou les employés de bureau de certaines branches, l'employeur prend occasionnellement en charge l'assurance maladie. Certaines entreprises s'offrent même leur propre hôpital, qu'ils mettent à la disposition des employés. En cas d'absence de soutien de l'employeur, la contribution à l'assurance maladie privée est à la charge totale de la personne. Les tarifs sont cependant bien trop élevés pour les classes ouvrières et les sans-emploi. Leur seul espoir repose dans les programmes de santé fédéraux, qui ne sont malheureusement conçus que pour certaines maladies ou besoins, comme par exemple pour les aveugles. Pour les autres, il ne reste plus qu'à se tourner vers les organisations caritatives.

Le système de santé en Grande-Bretagne

L'assurance maladie en Grande-Bretagne est réglementée en 1911 par le « National insurance act », un système par contribution aux assurances chômage et maladie de l'État. Les employés ayant un salaire inférieur à un certain seuil (160 £ par an lors de son introduction) sont obligatoirement assurés. En cas de maladie, les employés reçoivent des prestations de l'assurance pour compenser la perte de revenu, les frais des examens médicaux et les médicaments. L'employeur, l'employé et l'État contribuent au financement.

Une grande restructuration a été effectuée en 1948 avec l'introduction d'un système de santé étatique (« National Health Service »). Des soins médicaux complets en majeure partie gratuits ou peu coûteux sont disponibles, financés principalement par les impôts.



Ward, Brandywine Sanatorium, 1932

Le système de santé dans l'Empire allemand

Le système d'assurance maladie de l'époque des personnages prend ses racines dans l'Empire allemand et a conservé sa structure de base jusqu'à nos jours. Lors de sa création, il fut considéré comme exemplaire par de nombreux hommes politiques œuvrant pour le social. Le système repose sur un devoir d'assurance pour l'employé, ce qui signifie que les ouvriers et employés de presque toutes les branches sont membres de fait d'une caisse d'assurance maladie en dessous d'un certain revenu (2 500 marks par an et 3 600 marks à partir de 1927). Les membres de la famille peuvent également être affiliés moyennant un supplément et gratuitement à partir de 1930. En cas de dépassement du seuil de revenus, une assurance volontaire doit être décidée dans certaines conditions. Les fonctionnaires ne sont pas assujettis à l'affiliation obligatoire à l'assurance.

Caisses d'assurance maladie

Au début des années 1920, il existe plus de 8 000 caisses, réparties par villes, länder, branches de métier et corporations. Environ 18 millions de personnes, ce qui correspond à un tiers de la population, sont assurées, dont les deux tiers dans les caisses locales. Les femmes constituent 39 % des assurés. La direction des caisses compte deux tiers de représentants du personnel, issus le plus souvent du SPD ou des syndicats. Les contributions des membres sont prises en charge pour un tiers par l'employeur.

Les prestations des caisses sont réglementées, mais chaque caisse décide des aides à accorder au-delà de ce cadre légal. Les prestations comprennent les honoraires médicaux, les médicaments, ainsi que les frais hospitaliers. Les personnes en incapacité de travailler ont droit à des congés maladie pendant 26 semaines minimum, à hauteur de la moitié du salaire de base. Si le malade est également soumis à une obligation alimentaire, la caisse fournit aussi un complément. Les femmes assurées reçoivent l'aide d'une sage-femme ou si nécessaire des traitements médicaux en cas de grossesse, ainsi qu'un congé maternité et une prime d'allaitement. En cas de décès de l'assuré, les membres de sa famille reçoivent une allocation de décès.

En cas de troubles psychiques reconnus comme maladie, la caisse d'assurance peut prendre en charge les frais de séjour dans une maison de santé publique. Pour les asiles privés, il faut mettre la main à la



poche. Les frais de traitement de la neurosyphilis ne sont pas payés par la caisse, puisque cette maladie est la conséquence d'une infection de la syphilis, qui aurait pu être traitée au préalable. En cas de litige entre la caisse et l'assuré, le bureau des assurances tranche. Il est possible de faire appel de cette décision auprès du bureau supérieur des assurances puis, dans quelques cas, auprès du bureau fédéral de Berlin.

Contrairement aux réglementations aujourd'hui en vigueur de l'union des médecins reconnus (fondée en 1931) avec la liberté des médecins pour tous les assurés de l'assurance maladie, les contrats individuels régnaient encore dans les années 1920. Cela signifie que les caisses pouvaient conclure des accords de service avec des médecins sélectionnés. Les médecins sont rétribués par patients (depuis 1965, paiements à l'acte). Le rapport médecin - assuré était entre 1913 et 1931 d'1 pour 1 350. Il n'y a pas de convention collective et donc peu de médecins spécialisés et beaucoup de médecins généralistes (un peu comme aujourd'hui en Grande-Bretagne dans le National Health Service). Dans les années 1920, il n'est pas possible d'aller tout simplement chez le médecin pour se faire soigner. Si le patient n'a pas de contrat avec la caisse d'assurance, il ne sera pas dédommagé.

Médecins

La deuxième colonne vertébrale du système de santé est constituée par les médecins, qui se spécialisent parfois dans certains domaines.

Alors que ces derniers s'occupent des thérapies et de la remise sur pied des patients, les communes prennent en charge les tâches de prévention et d'assistance. L'activité de ces médecins est celle de conseillers. La vaccination obligatoire et gratuite des enfants de moins de deux ans relève des questions de santé publique. À la fin des années 1920, des dispensaires avec des médecins employés se développent.

Hôpitaux

Les hôpitaux publics dépendent des communes, des institutions religieuses ou des associations caritatives. Les organisations caritatives confessionnelles de l'Église catholique et du comité central pour la mission interne de l'Église évangélique allemande font partie des confédérations d'un grand nombre d'institutions et de lieux caritatifs centraux des juifs d'Allemagne. Une autre institution importante est la Croix-Rouge allemande, qui existe depuis 1921 sous la direction fédérale de cette organisation. Des structures organisationnelles militaires pour l'assistance des soldats blessés sont transformées en assistance sociale civile. De plus, l'Union des Travailleurs samaritains ainsi que la mutualité ouvrière fondée par les membres du SPD en 1919 gèrent diverses institutions et apportent leur aide.

Soins à domicile

Les organisations caritatives prennent en charge les soins à domicile et l'assistance aux personnes dans le besoin. Elles se financent, outre via les dons et les contributions des membres, grâce aux aides de l'État. Au milieu des années 1920, l'aide allouée pour les soins caritatifs s'élevait à 7,4 millions de marks. Le devoir d'assistance auprès des sourds-muets, des aveugles, des malades mentaux, des idiots, des épileptiques et des estropiés dans des établissements adaptés est obligatoire depuis 1924. La concentration des médecins augmente beaucoup après la Première Guerre mondiale. Au milieu des années 1920, il y a 6,4 médecins et 1,2 dentiste pour 10 000 habitants, 2 900 hôpitaux publics et 800 privés, disposant au total de 5,2 lits pour 1 000 personnes.

On compte en outre 243 maisons de santé publiques et 140 privées pour les « malades mentaux, épileptiques, idiots, faibles d'esprit et névrotiques », qui mettent à disposition 2,2 lits pour 1 000 habitants. Tous les ans, respectivement 178 000 et 26 000 patients sont traités. Les maladies les plus répandues sont la tuberculose pulmonaire (environ 172 000 cas par an), la tuberculose des autres organes (46 000), l'influenza

Idée de scénario :
Les jeux innocents de la jeunesse
Lorsqu'une bonne connaissance ou une voisine des personnages est retrouvée morte, l'effroi est grand, même si la mort a été causée par la violence, car la jeune femme ayant accouché récemment souffrait de la syphilis (et était traitée au mercure). Un gardien habile a déjà fait passer les investigateurs par les différents stades de la maladie dans les scénarios précédents en minimisant les choses.

Le second choc ne tarde pas avec la disparition du nourrisson. Les ordonnances conduisent les personnages au médecin qui a traité la mère et l'enfant selon la thérapie habituelle du mercure, mais associée à un médicament nouveau et transformé par un rituel d'adorateurs. Le gardien se retrouve face à un choix : soit l'enfant a disparu dans les Contrées du Rêve ou dans un autre monde parallèle à cause de cette teinture et doit y être secouru, soit il est possédé par une intelligence extraterrestre. Dans ce cas, les investigateurs pourraient se retrouver face à un nourrisson de quelques semaines pouvant argumenter avec une intelligence prodigieuse, agir avec une absence de scrupule effroyable et donner des ordres aux créatures du Mythe.



(44 000), la gonorrhée (47 000), le carcinome (61 000) et la syphilis (35 000). De plus, 15 000 cas de maladies mentales sont diagnostiqués dans les hôpitaux généraux.

Les personnages allemands qui tombent malade trouvent donc en général rapidement un médecin. La qualité des soins peut cependant varier de façon importante. Si le malade est un ouvrier ou un employé de bureau, les frais de soin de base sont pris en charge. Une maladie mentale lourde nécessitant un traitement de longue haleine est non seulement problématique du point de vue thérapeutique, mais peut entraîner la ruine financière en cas de non-remboursement des coûts.

Le métier de garde-malade pour les fous

Jusqu'à la Première Guerre mondiale, les hommes étaient presque exclusivement présents dans les soins pour les fous. Ce n'est que lors de la guerre que les femmes entrèrent progressivement dans le métier (avec force protestation de la part des syndicats). En effet, 50 % des gardiens furent enrôlés et il en suivit d'importants problèmes de soin. De plus, en raison des rationnements, 30 % des patients moururent de faim dans les asiles.

Outre le métier de **médecin** déjà décrit dans le *Livre de base* (p. 49, *30e anniversaire* p. 84), nous allons voir un peu plus en détail une autre activité qui prend de plus en plus d'importance dans les hôpitaux psychiatriques, le **garde-malade pour les fous**. On trouve certes le métier de **gardien pour les fous** sans formation médicale (page ci-contre), mais sans l'observation de la tendance généralisée à une qualification dans le domaine des soins. Le niveau de formation est inférieur à celui de l'**aide-soignant**, car le premier règlement exclut explicitement le garde-malade.

Une formation plus poussée des gardiens a tout d'abord été considérée avec scepticisme. On pense par exemple à la phrase du directeur d'un asile de Zurich, August Forel : « *Un bon gardien doit être patient, débonnaire, voire un peu limité. Un bon gardien doit se laisser battre par les malades en riant et nettoyer sans relâche les pires saletés. Avec des gardiens instruits, nous risquons de créer des tricheurs psychiatriques qui s'essayeront ensuite à la critique amateur de la psychiatrie et ne provoqueront que des calamités.* »

Jusque dans les années suivant la fin de la Première Guerre mondiale, le travail du gardien d'un asile psychiatrique était effectué provisoirement par les postulants. De nombreux gardiens ne disposaient d'aucune formation ou de compétences limitées. Au début des années 1920, un changement se produisit pour le bien des patients. Le but était une meilleure formation au métier de gardien. Les soignants déjà en poste devaient également suivre les cours correspondants. Pour les nouvelles embauches, une formation réussie était même la condition préalable. En contrepartie, la main d'œuvre qualifiée attendait des postes durables, une titularisation, un meilleur salaire, des droits à la retraite, ainsi que de meilleures chances de promotions.

Les prescriptions pour la formation dépendent des länder, mais varient peu. Nous allons décrire ici en exemple la formation en Prusse. Il faut pour participer à la formation de deux ans être âgé d'au moins 20 ans, présenter un certificat de bonne vie et mœurs, avoir réussi l'école élémentaire et fournir la preuve de sa santé physique et mentale. L'un des examens concerne les connaissances en anatomie humaine, dans les soins en général et les spécificités pour les fous. Les compétences pratiques sont testées sur trois jours avec garde de nuit, assistance lors des opérations, narcotiques et bains. Les aspects historiques et éthiques du métier sont également présents dans l'enseignement.

Outre les dispositions légales et diplômes, l'aptitude personnelle est également importante pour le recrutement. Les médecins attendent de la personne qu'elle soit en bonne santé, que son intérêt pour le métier s'inscrive sur le long terme et que son caractère soit en adéquation avec le travail. Enfin, le candidat ne doit pas être un délinquant, ne doit pas avoir des tendances violentes, disposer d'un profond sens de l'autre et être prêt à se comporter avec calme et ordre dans l'asile.

De par sa formation, un garde-malade dispose de connaissances de base en médecine et en pharmacie, bien qu'il n'ait pas le niveau d'un médecin. Il excelle dans les premiers secours et a une grande expérience dans le soin des malades et en particulier des alités. Naturellement, contrairement aux aides-soignants, il doit également se charger de contenir les patients violents.

Le travail quotidien nécessite souvent des connaissances ménagères et artisanales de base ou la capacité de conduire un véhicule.

Puisque de nombreuses tâches sont très physiques, une bonne constitution, une certaine force et un peu d'habileté sont recommandés. Le niveau d'instruction correspond au moins à un certificat d'études primaires.



Profession : Garde-malade pour fous

Compétences d'occupation
Corps à corps : lutte, Discrétion, Écouter, Médecine, Premiers soins, Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie : pharmacologie, et au choix Conduite ou compétence en réparation ou artisanale.

Particularités
FOR +1, ÉDU -1

Cercles d'influence
Santé, Notables, Anarchistes

Équipement fétiche
L'accès aux médicaments et aux anesthésiants, ainsi qu'à l'équipement d'une clinique psychiatrique et aux dossiers des patients lui procurent un bonus de 10 % en Premiers soins et/ou en Médecine.

Niveau de vie
Pauvre à Classe moyenne (pour les plus hauts placés)



Psychothérapie



John Broadus Watson

Né le : 09/01/1878 près de Greenville en Caroline du Sud
Décédé le : 25/10/1958 à New York
Nationalité : américaine
Formation : psychologue
Courant : comportementaliste

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

Compétences

Bibliothèque	50 %
Métier : conditionnement	85 %
Métier : mécanique	25 %
Métier : serrurerie	10 %
Psychanalyse	20 %
Psychologie	65 %
Persuasion	45 %
Sciences humaines : anthropologie	10 %
Sciences de la vie : biologie	55 %
Sciences humaines : philosophie	30 %

Langues

Langue maternelle : anglais	80 %
Langues : grec ancien	15 %
Langues : latin	25 %

Parcours professionnel

John Broadus avait douze ans lorsque son père quitta la famille. Il devint alors très perturbateur à l'école et réussit de justesse à obtenir son diplôme. À 16 ans, il alla dans le College de Greenville et à l'université de Chicago cinq ans plus tard pour apprendre la philosophie, la psychologie et la neurophysiologie. Les temps étaient durs et il dut faire toutes sortes de petits boulots pour s'en sortir.

En 1902, Watson fit une dépression nerveuse qui s'annonçait déjà depuis quelques temps. Déjà pendant son enfance, il avait une peur panique du noir et pensait que le Diable s'y trouvait, mais le surmenage y était certainement pour quelque chose. Après une période de repos, il termina sa thèse et épousa Mary

Aperçu de la psychanalyse

La psychothérapie est le traitement des états de souffrance et des troubles du comportement pour lesquels des procédés psychiques sont utilisés. La collaboration entre le thérapeute et le patient est d'une importance capitale, car les méthodes employées sont multiples.

Même Freud déclara peu avant son décès en 1938 : « D'autres possibilités de thérapie insoupçonnées verront peut-être le jour ». À cette époque, il y avait déjà des approches plus ou moins sophistiquées qui débutèrent au début du siècle dernier, mais sans être toutes influencées par la psychanalyse.

Aujourd'hui, les nombreuses formes de thérapie se divisent en quatre groupes principaux :

• approche psychodynamique,
• approche comportementale,
• approche humaniste,
• approche systémique.

L'approche systémique (diagnostic et thérapie du système et de la relation des éléments du système entre eux utilisés pour les thérapies familiales et de développement organisationnel) ne sera pas approfondie ici, car son développement ne commença que vers les années 1940. Les racines des trois autres groupes remontent au premier quart du siècle dernier. Tous les groupes ont aujourd'hui encore une grande importance dans la psychothérapie, même si les méthodes sont devenues bien plus poussées et que de nombreux courants se sont développés au sein des groupes. Il n'est pas possible de répondre de but en blanc à l'adéquation entre une certaine forme de thérapie et un patient donné. Il existe certaines maladies psychiques pour lesquelles l'une ou l'autre approche réussit régulièrement, mais l'un des critères décisifs est ce qui correspond au malade et dans quelle mesure il est prêt à suivre une thérapie. Dans les cliniques psychiatriques, les psychologues (qui ne sont pas médecins, mais disposent d'une formation thérapeutique) et les psychiatres (médecins spécialisés) travaillent main dans la main.

Dans le développement de la psychothérapie du premier quart du siècle dernier, les médecins étaient souvent ceux qui recherchaient de nouvelles méthodes thérapeutiques comme possibilités de traitements. Les idées à la base des diverses approches, ainsi que leurs représentants ayant joué un rôle important dans les années 1920 et 1930, sont brièvement décrits ci-dessous.



Approche psychodynamique

L'idée de base de l'approche psychodynamique est de faire appel non seulement au conscient, mais aussi à l'inconscient, pour trouver l'origine des conflits irrésolus. **Eugen Bleuler** fut le premier à laisser son empreinte au sein de cette approche. **Sigmund Freud,** quant à lui, fut le premier à tenter d'examiner scientifiquement le Moi et le Ça.

La psychanalyse est une méthode développée par Freud. Elle compte parmi les thérapies permettant au malade de prendre conscience de la cause de ses souffrances et de se soigner. Le principe de la psychanalyse est avant tout de traiter les névroses en indiquant et en transmettant les sentiments du patient à l'analyste. Freud considérait que les troubles nerveux et leurs expressions somatiques reposaient sur des conflits cachés et inconscients dont l'origine était l'interaction entre les impulsions et les mécanismes de défense. Les mécanismes de défense sont des motifs involontaires de sentiments, représentations et tendances comportementales qui contribueraient, sans que la personne concernée le remarque, à maîtriser les menaces psychiques.

La psychanalyse selon Freud ordonne la personnalité selon trois instances différentes : le *Ça*, le *Moi* et le *Surmoi*. Le *Ça* agit en fonction des pulsions et correspond à la satisfaction des besoins. Il est, au contraire du *Moi* et du *Surmoi,* complètement inconscient. Le *Surmoi,* l'instance morale, comprend les influences de l'éducation et les obligations et interdictions assimilées. Le *Moi* désigne cette instance physique qui tente de faire la passerelle grâce à la raison, aux principes moraux, aux normes, aux valeurs et aux éléments de vision du monde entre les exigences du *Ça* et du *Surmoi.* La tâche du thérapeute est de découvrir les origines et la signification des conflits en pointant du doigt certaines histoires, certaines associations, problèmes et rêves dans le contexte du patient.

Une psychanalyse classique se compose de plusieurs séances par semaine pendant quelques années. Le patient s'étend et associe librement ses idées pendant que l'analyste l'écoute.

Personnalités importantes des années 1920 et 1930

- **Eugen Bleuler**, psychiatre suisse, né le 30 avril 1857 à Zollikon près de Zurich et mort le 15 juillet 1939 dans la même ville. Il est devenu célèbre en particulier grâce à ses travaux sur la schizophrénie en 1911. De plus, il eut une forte influence sur l'approche psychodynamique de la psychologie et s'éloigna des principes psychanalytiques de Freud.
- **Sigmund Freud** (voir page 12)
- **Carl Gustav Jung** (voir page 100)
- **Alfred Adler,** médecin et psychothérapeute autrichien, né le 7 février 1870 à Rudolfsheim près de Vienne et mort le 28 mai 1937 à Aberdeen, en Écosse. Adler était un élève de Freud, mais il développa ensuite ses propres approches et fonda la psychologie individuelle. Pour lui, contrairement à Freud, les personnes ne sont pas soumises à leurs besoins, mais agissent consciemment en tant qu'individus sociaux. Les plans et lignes directives de vie constituaient son approche centrale. L'organisme humain les suit selon lui depuis la naissance pour surmonter sa propre médiocrité et obtenir le pouvoir dans la société. C'est un affrontement insuffisant du sentiment d'infériorité qui induit par exemple les causes de névroses.
- **Wilhelm Reich** (voir page 106)

Approche comportementale

Bien que la thérapie comportementale sous cette forme n'ait débuté que dans les années 1950, ses racines remontent aux années 1920 et 1930 avec le réflexe de **Pavlov**, la loi de l'effet de **Thorndike** et le comportementalisme de **Watson**. La motivation de ces travaux n'était pas de développer une forme de thérapie, mais de faire de la recherche fondamentale. Malgré tout, l'approche comportementale fut développée parfois explicitement comme un programme contraire à la psychanalyse.

Le terme de thérapie comportementale englobe un procédé visant à une modification du comportement présent, et non à la découverte des conflits intérieurs. Les théories d'apprentissage sont la base de cette thérapie par le nouvel apprentissage, la remise à jour ou le désapprentissage. Les termes classiques tels que la variable indépendante (stimulus), la variable dépendante (réaction) et le renforcement, jouent des rôles centraux dans cette forme de thérapie. L'approche comportementale rencontre un grand succès pour les phobies, les angoisses et les affects ou actions non maîtrisées par exemple.

Personnalités importantes des années 1920 et 1930

- **Ivan Petrovitch Pavlov**, né le 26 septembre 1849 à Riazan et mort le 27 février 1936 à Leningrad, était médecin et physiologiste russe. Il élabora de nombreux

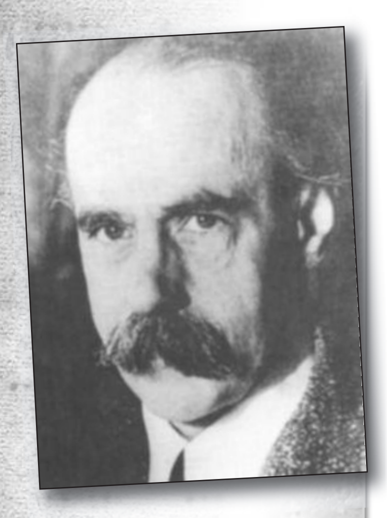
Ickes, avec qui il eut deux enfants. Il se tourna temporairement vers les enseignements de Freud qu'il repoussa en raison de ses méthodes « peu scientifiques ». Il représentait un procédé purement lié aux sciences naturelles qui s'orientait uniquement à travers les comportements visibles des animaux et des humains. Ses deux ouvrages *Behaviorism* (1913) et *Psychology from the standpoint of a Behaviorist* (1919) sont les fondements de son enseignement. Il devint célèbre et controversé en raison de son expérience sur la naissance des phobies (l'expérience du petit Albert). Après avoir subi quelques revers dans sa carrière en raison de son divorce (il avait une relation avec son assistante) et de diverses rumeurs concernant ses expériences, il travailla pour l'entreprise de publicité V. Walter Thompson, pour laquelle écrivit divers articles dans lesquels il incitait à la formation dans des activités artisanales et mettait en garde contre une trop grande douceur avec les enfant et la création de liens étroits. Il devint en 1936 vice-président de William Esty and Company avant de se retirer en 1946. Il décéda à New York en septembre 1958.

Ouvrages (sélection) :
- *Behaviorism* (1913)
- *Psychology from the Standpoint of a Behaviorist* (1919)

Idée
Watson transféra l'approche de Pavlov du conditionnement des animaux sur les humains. Il était persuadé que chaque comportement et action sociale est lié à un phénomène de stimulus-réaction. En 1920, il étudie avec son assistance Rosalie Rayner les réactions du « petit Albert », un bébé d'onze mois. Watson montrait au bébé un rat blanc et produisait simultanément un son effroyable avec un marteau.

Pendant des semaines, le conditionnement fut poursuivit avec d'autres objets (chiens, lapins, fourrure, masque de père Noël). Albert réagit ensuite à tous ces stimuli par la peur et les cris. Avant l'expérience, il n'éprouvait pas cela.

Dans son livre *Behaviorism* (1913), il fit une déclaration qui entraîna de grandes discussions dans les cercles d'initiés : « Give me a dozen healthy infants, well-formed, and my own specified world to bring them up in and I'll guarantee to take any one at random and train him to become any type of specialist I might select — doctor, lawyer, artist, merchant-chief and, yes, even beggar-man and thief, regardless of his talents, penchants, tendencies, abilities, vocations, and race of his ancestors. » (Donnez-moi une douzaine d'enfants en pleine forme, bien formés et mon monde spécifique pour les élever, et je garantis d'en prendre un au hasard et de le former pour devenir n'importe quel spécialiste que j'aurais choisi : médecin, avocat, artiste, marchand et même mendiant et voleur, indépendamment de ses talents, penchants, tendances, compétences, vocations ou race de ses ancêtres.)



Max Wertheimer

Né le :
15/04/1880 à Prague
Décédé le :
12/10/1943 à New Rochelle dans l'État de New York
Nationalité : tchèque (à l'époque Autriche-Hongrie)
Formation : philosophie, psychologie, mais intérêt également pour le droit, l'éthique, la neurobiologie, l'art, la pédagogie et l'anthropologie
Courant : humaniste

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	80

Compétences

Bibliothèque	70 %
Médecine	05 %
Persuasion	70 %
Pratique artistique (diverses)	30 %
Psychanalyse	10 %
Psychologie	80 %
Sciences humaines : anthropologie	20 %
Sciences de la vie : biologie	20 %
Sciences formelles : chimie	10 %
Sciences humaines : philosophie	60 %

Langues

Langue maternelle : allemand	99 %
Langues : anglais	50 %
Langues : grec ancien	20 %
Langues : latin	50 %
Langues : tchèque	30 %

Parcours professionnel
Wertheimer passe sa thèse en 1905 sur le diagnostic des faits à Tübingen, fait des études universitaires privées à Berlin, Würzburg, Francfort, Prague et Vienne et développe jusqu'en 1914 les bases de la théorie de la forme. En 1912, il passe son doctorat avec ses Études expérimentales sur la perception du mouvement.

fondamentaux dans la recherche comportementale et posa la pierre angulaire de presque toutes les nouvelles théories d'apprentissage (motif de l'effet-réaction, conditionnement classique).

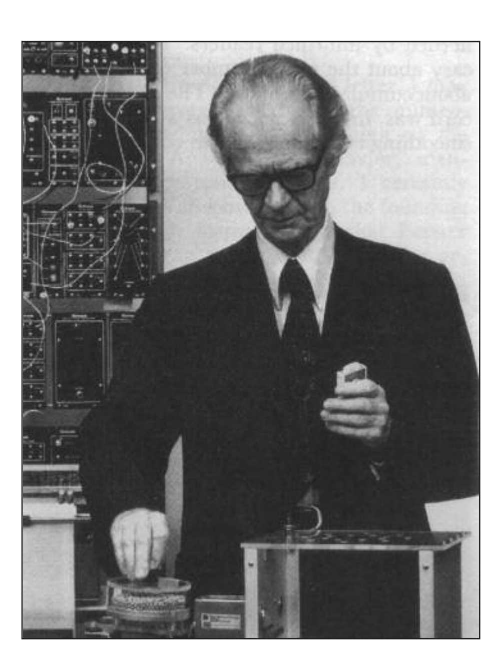
- **Edward Lee Thorndike**, né le 31 août 1874 à Williamsburg au Massachusetts/USA et mort le 9 août 1949 à Montrose, New York, était un psychologue américain qui effectua surtout des études comportementales sur les animaux. Il s'agit particulièrement de courbes d'apprentissage en relation avec la résolution des problèmes.

Il formula de plus deux lois importantes de l'apprentissage : la *Law of Effect* (si dans une certaine situation, une certaine réaction est récompensée, la probabilité que l'organisme présente cette réaction à nouveau dans cette situation ou dans une situation similaire augmente) et la *Law of Exercise* (plus une tâche est répétée et plus elle est intéressante, plus l'apprentissage est rapide).

En collaboration avec Watson, Thorndike est devenu l'un des fondateurs du comportementalisme.

- **Clark Leonhard Hull**, né le 24 mai 1884 à Akron et mort le 10 mai 1952 à New Haven, était un psychologue américain. Il contribua beaucoup aux théories d'apprentissage du comportementalisme. Il développa le concept d'une pulsion unique qui fournit de l'énergie aux actions humaines et influença fortement les recherches psychologiques concernant la motivation.
- **Edward Chace Tolman**, né le 14 avril 1886 et mort le 19 novembre 1959, était un psychologue américain. Dans son livre *Purposive behavior in animals and men* (1932), il transfère les méthodes comportementalistes à l'examen des procédures mentales animales et humaines.
- **John Broadus Watson** (voir page 92)
- **Burrhus Frederic Skinner**, né le 20 mars 1904 à Susquehanna en Pennsylvanie et mort le 18 août 1990 à Cambridge dans le Massachusetts, était un psychologue américain. Lors de ses expériences sur les rats, pour lesquels il développa un dispositif appelé « boîte de Skinner », il constata que la fréquence des appuis sur le levier par les rongeurs n'était pas seulement dépendant des *stimuli* précédents, mais également des conséquences de leur geste, par exemple une récompense à manger.

Skinner appela ce procédé le *conditionnement opérant*. Il tenta pendant la Deuxième Guerre mondiale d'apprendre à des pigeons à corriger la trajectoire de tirs à longue distance en vol par leur picorements.



En 1948 paraît son essai utopique *Walden Two*, dans lequel il décrit la vie d'une société formée par conditionnement opérant.

Approche humaniste

Différentes approches y sont rassemblées. Le point commun réside plus dans une image similaire de l'humain et quelques correspondances dans les principes du travail thérapeutique, que dans une théorie commune. La psychologie humaniste est très liée à la philosophie et son approche repose sur les hypothèses et exigences communes suivantes :

- L'Homme tend à s'affranchir des contrôles extérieurs, mais se plie à une responsabilité sociale.
- L'Homme s'efforce de se réaliser.
- L'Homme est orienté vers un but et un sens (outre les bases matérielles, les valeurs telles que la liberté, la justice et l'honneur sont importantes). Les actions sont pertinentes et orientées vers un but et forment pour la conscience un pont entre la réalité intérieure et extérieure.
- L'organisme humain est à considérer comme un tout et l'harmonie entre les sentiments et la raison et le corps et l'âme est importante.

Les formes de thérapie effectives se sont développées plus tard, mais ses bases ont été posées dans les années 1920, souvent par des représentants de la psychodynamique (par exemple **Adler** ou **Reich**).

La psychologie de la forme souligne que la perception, la pensée, les actions volontaires et les mouvements s'effectuent selon des lois communes de la forme. Plus de 100 lois ont été formulées en tout. **Wertheimer** fut le premier, avec par exemple la loi de la proximité (les mêmes éléments à peu de

distance sont perçus comme ne faisant qu'un) ou la loi de la similitude (des éléments semblables sont ressentis comme allant plus ensemble que ceux qui ne se ressemblent pas), etc.

La psychologie de la forme sert de base au développement de la thérapie de **Perls** à partir des années 1950. Il s'agit ici de prendre conscience de tous les sentiments, ressentis et comportements existants et accessibles, avec pour centre le « ici et maintenant ».

Le contact du patient avec lui-même et son environnement est ainsi aidé. La manière dont le patient interrompt ou évite dans certaines situations ce contact est un facteur essentiel dans la détection des troubles psychiques. Le fait de surmonter ces troubles du contact libérerait la puissance d'autoguérison du patient et lui offrirait de nouveaux points de vues, expériences et possibilités de comportement.

Une autre forme de thérapie importante est la psychothérapie par la parole de **Rogers,** qui se dessine surtout vers la fin des années 1930 et jusque dans les années 1950. Elle part du principe que l'humain possède une tendance à se réaliser et à se perfectionner tout seul et qu'elle assure dans des circonstances favorables le développement et la maturité de la personnalité. La confrontation sans peur des expériences jusqu'ici refusées conduira le patient aux réponses qu'il n'ose pas exprimer dans son quotidien. Cette libération est souvent accompagnée de larmes salutaires sans retenue.

Dans l'ensemble, l'approche humaniste se concentre, contrairement à la psychodynamique, sur le « comment » et non sur le « pourquoi ».

Personnalités importantes des années 1920 et 1930

- **Kurt Goldstein**, né le 6 novembre 1878 à Katowice et mort le 19 septembre 1965 à New York, était un neurologue et psychiatre considéré comme pionnier dans la neuropsychologie et la psychosomatique. Il a montré que les lois de la forme ne valent pas seulement dans le domaine de la perception et ne sont pas limitées à des phénomènes purement psychiques, mais qu'elles ont une importance pour l'ensemble de l'organisme. Il souligne l'unité de l'organisme et sa capacité à l'autorégulation. Un organisme est capable de vivre lorsqu'il a subi des dommages considérables et réussit même à les compenser.
- **Fritz Perls**, né le 8 juillet 1893 à Berlin et mort le 14 mai 1970 à Chicago, était un psychiatre et psychothérapeute allemand ayant émigré aux États-Unis. Il est considéré comme l'un des fondateurs de la thérapie de la forme.
- **Carl Rogers** est né le 8 janvier 1902 à Oak Park dans l'Illinois et est décédé le 4 février 1987 à La Jolla en Californie. Ce psychologue et psychothérapeute américain fut le fondateur de la psychothérapie par la parole.
- **Max Wertheimer** (voir page 94)
- **Jacob Levy Moreno** est né le 18 mai 1889 à Bucarest, a grandi à Vienne et est décédé le 14 mai 1974 à Beacon dans l'État de New York. Ce médecin et psychiatre fut le premier à travailler sur les formes de thérapie de groupe. Il développa le psychodrame, dans lequel les patients représentent et expriment les conflits sous forme créative, comme des scènes de théâtre. Les patients ont ici la possibilité de gérer leurs problèmes en trouvant une nouvelle réaction adaptée à une situation nouvelle ou connue par la spontanéité et la créativité.

De 1916 à 1922, il est enseignant privé à l'université de Francfort et de 1922 à 1929, professeur de psychologie à l'université Humboldt de Berlin. C'est à cette époque qu'il se lie d'amitié avec Albert Einstein.

En 1923, il épouse Anna Caro avec qui il aura quatre enfants : Rudolf en 1924, Valentin en 1925, Michael en 1927 et Lise en 1928. De 1929 à 1933, Wertheimer enseigne la psychologie à l'université de Francfort. En 1933, en raison du national socialisme grandissant, il quitte la Tchécoslovaquie pour émigrer aux États-Unis. Il y enseignera à la New School for Social Research à New York de 1933 jusqu'à son décès.

Ouvrages (sélection)

- *Experimentelle Untersuchungen zur Tatbestandsdiagnostik* (1905) (recherches expérimentales sur le diagnostic des faits)
- *Über das Denken der Naturvölker I. Zahlen und Gebilde* (1912) (de la pensée des peuples primitifs I. Chiffres et formation)
- *Études expérimentales sur la perception du mouvement* (1912)
- *Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt I* (1922) (recherches sur l'enseignement de la forme I)
- *Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt II* (1923) (recherches sur l'enseignement de la forme II)
- *Über Gestalttheorie* (1927) (de la théorie de la forme)
- *Zu dem Problem der Unterscheidung von Einzelinhalt und Teil* (1933) (problème de la différenciation du contenu global et de la partie)

Idée

En 1912, Wertheimer publie sa célèbre approche du mouvement réel et de sa représentation. Il s'agit ici de la perception d'un mouvement créé par une suite rapide d'images, comme pour un film.

Ce phénomène fit conclure à Wertheimer que la perception d'un tout (la forme du mouvement) devait être totalement différente de la perception de ses parties (les images). Le théorème de la psychologie de la forme est donc la suivante : « Le tout est différent de la somme de ses parties ».



Thérapies

Échapper à la folie, mais comment ?

Les scénarios intéressants mettent le corps et l'esprit des personnages à contribution, et le résultat n'est pas toujours probant.

En cas d'atteinte psychique consécutive à des évènements malheureux, les thérapies présentées ci-dessous peuvent permettre leur rétablissement, mais sans garantie aucune.

Le lieu et le type de traitement d'une maladie liée à des symptômes psychiques sont déterminés principalement par les faits concomitants. Si un personnage tombe malade et que le groupe s'occupe de lui, ils prendront tout d'abord contact avec un médecin si personne ne dispose de ces compétences. Il peut s'agir d'un médecin généraliste, qui si possible connaît déjà le patient et sa famille. Il est rare que le malade soit aussitôt envoyé dans une maison de santé fermée, à moins que le personnage ne puisse pas être maîtrisé ou que d'autres évènements tels que des poursuivants coriaces ne leur laisse pas le choix.

Un bon médecin examinera avec soin le patient pour déterminer si les symptômes psychiques sont liés à une autre maladie et s'il s'agit de souffrances nerveuses avec ou sans cause organique. Lors de cet examen, le patient est soumis à un contrôle général de son état, avec diverses réactions réflexes, le contrôle de l'ouïe, de l'odorat et de la vue, des tests sanguins et éventuellement une ponction lombaire afin d'analyser la fluidité de la moelle épinière. Il ne faut pas oublier le questionnement des amis et parents concernant le comportement du malade jusqu'à présent, ainsi que ses conditions sociales. De plus, les maladies passées et la forme du crâne pouvant indiquer des blessures sont d'un grand intérêt.

L'examen permet de décider le lieu et les moyens de traitement du patient. En général, le médecin propose ou oblige l'entrée dans une maison de santé si le malade présente un danger pour lui-même ou les autres. C'est le cas par exemple pour les états mélancoliques ou dépressifs, mais également lorsque le patient refuse de s'alimenter, s'il présente un comportement violent, une grande excitation ou un trouble important, ou encore souffre du délire de persécution. Si ces dangers ne sont pas décelés, le patient peut être traité en dehors d'un tel établissement. Puisque le repos et le calme sont de mise pour le traitement, les rituels exaspérants, les recherches dangereuses pour la santé mentale et les aventures dans un cadre plus général sont à éviter. Dans les paragraphes suivants, des possibilités de traitement sont indiquées, mais ce ne sont que les fragments d'une thérapie complète. Le meilleur traitement pour un malade est donc l'internement dans un établissement de grande qualité. De tels endroits sont la plupart du temps sous la direction d'une autorité privée. Les médecins et les aides-soignants observent la personne à tout moment et lui administrent des traitements en conséquence, qui peuvent comporter tout un ensemble de procédés thérapeutiques. Ce traitement dans un sanatorium privé est cependant très coûteux et seuls les personnes de la classe supérieure peuvent y accéder. Le gardien doit donc jeter un coup d'œil aux capacités de financement du personnage.

Si un personnage entre dans un sanatorium, la description détaillée des procédés de traitement et des tests décrits dans ce chapitre n'est pas nécessaire. Le gardien doit plutôt appliquer les règles énoncées dans le chapitre « Établissements psychiatriques » (voir page 110).



Règle optionnelle : aliénation mentale importante et guérison progressive

Les symptômes d'aliénation mentale peuvent survenir en permanence ou dans des situations particulières. Les troubles permanents sont entre autres l'amnésie, la possession, la dépression ou la manie. Les phobies ou les personnalités multiples, quant à elles, se produisent occasionnellement. Le moment et la gravité du trouble sont en général à la discrétion du joueur ou du gardien. Avec la règle optionnelle suivante, ces deux facteurs sont déterminés par un test. Elle représente un affinement de la règle concernant la durée d'une aliénation mentale (voir *Livre de base*), en dessinant un processus de guérison progressif. Le joueur a ainsi la possibilité de redevenir tout doucement « normal » et de réintégrer le groupe.

Si un personnage développe une phobie ou un trouble mental suite à une rencontre, le gardien doit choisir en fonction de la situation et détermine dans le même temps la gravité du trouble.

Pour cela, il définit une valeur entre 1 et 100 % et doit prendre en compte l'importance de l'expérience pour le personnage et la perte de SAN liée. La valeur typique se situe aux alentours de 70 %. La valeur définit la gravité de la maladie mentale et peut diminuer progressivement du fait de la thérapie. Lorsque la valeur atteint 0, le personnage est guéri. Après un séjour réussi d'une durée suffisante dans un asile, on peut partir du principe que la guérison est presque complète si les thérapies adaptées ont été appliquées durant cette période. Pour les traitements ambulatoires, la valeur diminue selon les indications des thérapies correspondantes.

De plus, la valeur peut également être utilisée pour les troubles occasionnels afin de déterminer si le trouble survient à un certain moment. Le gardien peut requérir un test dans la situation correspondante. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de gravité de son aliénation mentale, le trouble éclate.

Naturellement, le gardien peut introduire des modificateurs à ce test, pour simuler par exemple l'obscurité ou la puanteur, afin de modifier les probabilités.

Si les thérapies sont effectuées en ambulatoire, le temps nécessaire est bien sûr plus restreint qu'en cas de séjour en asile et le personnage peut même continuer de s'impliquer dans un scénario, avec certaines restrictions. Certaines thérapies ne peuvent cependant être suivies que dans un établissement spécialisé ou sous surveillance médicale dans des espaces adaptés.

Thérapies en jeu

Il est possible de suivre les compétences décrites dans le *Livre de base* pour appliquer des thérapies dans le cadre du jeu. Dans l'encadré page 96 : « *Règle optionnelle : aliénation mentale importante et guérison progressive* », une règle supplémentaire optionnelle est introduite pour simuler la puissance d'une maladie mentale et sa guérison progressive hors d'un asile.

La réussite d'une thérapie dépend de nombreux facteurs. L'un d'entre eux est bien sûr la compétence du médecin. En cas de diagnostic erroné des symptômes observés ou d'erreur lors de la thérapie, le patient ne guérira pas. Pour chacune des thérapies présentées ci-après, les compétences pour les tests du médecin ou du thérapeute sont indiquées.

En cas de réussite du test, une thérapie adéquate est choisie et correctement effectuée. Pour la réussite de la guérison, l'efficacité de la thérapie elle-même est primordiale. Un D100 détermine les effets de la thérapie sur un patient concret. Chaque processus de guérison est indiqué dans un tableau avec les effets correspondants. Il en va de même pour les effets secondaires potentiels d'une thérapie. Pour l'application de la règle optionnelle de l'importance du trouble, l'influence de la valeur de l'aliénation mentale est notée. En cas d'échec du test du thérapeute, un D100 décide des conséquences du traitement. En cas d'échec critique (96-00), des complications particulières s'ensuivent, ainsi que les effets secondaires et les inconvénients les plus graves présentés.

La collaboration du patient est également un facteur crucial dans la réussite de la thérapie. Si le patient s'y oppose, qu'il néglige ses rendez-vous ou qu'il ne prend pas ses médicaments, le gardien peut réduire en conséquence les valeurs de réussite. Pour la psychothérapie en particulier, le patient doit s'ouvrir à son thérapeute et s'impliquer dans le traitement. La valeur de POU du patient est prise en compte dans la réussite du traitement. Le gardien doit demander au joueur de lancer les dés pour l'inclure dans le processus de guérison.

Névropathie organique

Les souffrances organiques ont l'avantage de pouvoir être soumises à un traitement ciblé. Nous allons par conséquent voir ici les traitements pouvant améliorer l'état du malade pour les maladies les plus importantes. Un diagnostic correct basé sur un examen complet est primordial, car en cas d'examen superficiel, la maladie réelle du patient ne sera pas décelée. Les médecins des maisons de santé sont bien sûr mieux placés que les médecins de campagne pour diagnostiquer des névropathies organiques. Le gardien peut en tenir compte en imposant un bonus ou un malus au test de *Médecine*.

Trépanation en cas de traumatisme crânien

En cas de traumatisme crânien, les souffrances psychiques peuvent provenir de la pression sur le cerveau. Cela peut se produire également en cas de fracture du crâne ou de tumeurs, ou encore abcès au cerveau. Dans ce cas, une opération peut aider à réduire la pression. Pour cela, le crâne est ouvert et, en fonction de la gravité, il peut par exemple être suffisant de percer un petit trou pour que le pus puisse sortir. Le soin des fractures et le retrait des éclats demandent une intervention beaucoup plus lourde. Le risque pour le patient est particulièrement élevé si la méninge doit être ouverte pour retirer par exemple une tumeur.

En cas d'échec de l'opération, le patient décède d'hémorragie ou des suites d'inflammations. S'il survit à une opération ratée, les dommages qui en résultent sont conséquents et se rapprochent des effets d'une lobotomie. Si l'opération est réussie, soit les symptômes disparaissent complètement, soit l'amélioration n'est pas notable en fonction des cas.



Règle optionnelle : premiers secours psychologiques

De la même façon que pour les premiers secours en cas de blessures corporelles, une aide rapide après un choc peut être utile. Le gardien décide de l'application possible dans les situations correspondantes ainsi que de l'utilité de la compétence supplémentaire Hypnose (voir *Livre de base* p. 170 ; *30ème anniversaire* p. 238). Dans tous les cas, le personnage doit se reposer pendant une certaine période.

Le déroulement des premiers secours psychologiques est comparable à une thérapie par la parole. Celui qui vient en aide à la victime doit réussir un test de Psychanalyse. De plus, le patient doit réussir un test de Volonté -10 % (ou assorti d'une réussite spéciale dans des situations un peu plus mouvementées) pour être ouvert à la tentative de guérison. En cas de réussite, la personne se calme et peut être éloignée de la zone critique si aucune autre condition ne la met en péril. Si la règle optionnelle est utilisée, la gravité du trouble passe à 1D10 (ou 2D10 si le test de Psychanalyse a été réussi avec une réussite spéciale).

Juste après le choc, une seule tentative de premiers secours psychologiques est autorisée par personne. En théorie, plusieurs personnes peuvent essayer les unes après les autres de stabiliser psychiquement la victime.

Cette règle supplémentaire n'empêche pas de réprimer brièvement un trouble existant avec un test de Psychanalyse, comme dans la description des compétences du *Livre de base*.

Test de compétence du médecin : *Médecine* (difficulté en fonction du type de blessure)

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-30.............	Succès total : le patient est complètement soigné.
31-00...........	Succès partiel : certains dommages au choix du gardien restent présents. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 8D10 points.)

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-80.............	Échec : l'état ne s'améliore pas.
81-00...........	Échec critique : le patient subit 2D6+4 points de dégât, deux attributs parmi DEX, INT, ÉDU diminuent définitivement d'1D6 points.

Durée : en fonction de la gravité de la blessure, le traitement dure entre quelques semaines et quelques mois.

Particularité : l'opération ne peut être effectuée que dans un hôpital par un neurochirurgien spécialement formé.

Traitement médicamenteux de la paralysie (neurosyphilis) grâce au Neosalvarsan

En cas de paralysie liée à une infection préalable par la syphilis, le traitement par Neosalvarsan peut être couronné de succès. Ce médicament anti-microbien a été découvert en 1910 et utilisé pour les maladies infectieuses. Le bismuth et le mercure sont des alternatives mais la malariathérapie, dont le fonctionnement sera décrit un peu plus loin, est le traitement le plus efficace.

Si les aspects financiers se situent au premier plan, le traitement par Neosalvarsan sera privilégié, car il est moins coûteux que la malariathérapie. Les deux traitements peuvent être suivis chez soi ou dans une clinique.

La combinaison de ces deux méthodes augmente les chances de rémission. Une thérapie réussie met fin à l'avancée de la maladie, mais les dommages existants ne sont pas soignés. Malgré la guérison, une modification du comportement du malade se fait généralement sentir. Cela s'exprime entre autres par un seuil d'inhibition faible, un manque de sérieux, mais aussi une perte de dynamisme.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-30.............	Succès total : l'avancée de la maladie est stoppée, aucun dommage supplémentaire ne survient.
31-00...........	Succès partiel : l'avancée de la maladie n'est stoppée que temporairement ou elle est ralentie. De légers effets secondaires surviennent.

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-80.............	Échec : la maladie continue de progresser et de légers effets secondaires surviennent.
81-00...........	Échec critique : le gardien décide de l'apparition de forts effets secondaires tels que des vomissements, des nécroses de la peau, des accès de fièvre, une cécité, une surdité ou une paralysie.

Durée : le Neosalvarsan agit parfois dès les premières prises. Chaque semaine, un test peut être effectué pour déterminer la réussite du traitement.

Particularité : Un traitement renouvelé après quelques temps est possible. La combinaison avec une malariathérapie augmente les probabilités d'un succès complet de 20 %. (Règle optionnelle : la gravité du trouble entraîné par la neurosyphilis ne peut pas être diminuée)

Calmants contre les crises d'épilepsie

Les crises d'épilepsie peuvent être les symptômes d'une maladie, de traumatismes crâniens ou d'empoisonnements et les thérapies doivent être adaptées à la cause. L'épilepsie constitue cependant une maladie à elle seule et peut être diagnostiquée pendant ou juste après une crise par un simple examen. Une crise d'épilepsie peut conduire à une perte de conscience totale, à une tétanisation ou à des soubresauts du corps entier. Elle peut aussi se révéler sous la forme de crises si brèves de quelques mouvements involontaires qu'elle n'est pas identifiée par la personne.

Une guérison n'est possible que lorsque l'épilepsie est causée par une autre maladie ou un empoisonnement. Dans le cas contraire, les crises ne peuvent pas être complètement éliminées, mais seulement

Idée de scénario : Histoire de la folie

Un personnage souffre de plus en plus d'angoisses et de paranoïa, ce que le gardien peut aisément justifier avec les rencontres précédentes du Mythe et les pertes de Santé Mentale en résultant.

Ces troubles vont jusqu'aux hallucinations d'un poursuivant sans tête. Son médecin ou son psychiatre lui conseille un changement de décor. La proposition de villégiature d'un parent habitant dans un village tombe à pic et ses compagnons sont également volontiers invités. Cependant, l'air de la campagne n'améliore pas l'état du personnage. Au contraire, sa folie s'aggrave. Pour couronner le tout, il apprend que la folie est répandue dans sa famille, ce qu'il ne savait pas jusqu'alors.

Si les personnages se penchent de plus près sur l'histoire des ancêtres du malade, ils découvrent que cette folie est cyclique et qu'elle touche tous les vingt ans un membre masculin de la famille. Grâce à des recherches effectuées dans le village et dans les archives, ils apprennent que deux siècles auparavant, un ancêtre du personnage a été décapité par une foule en délire pour sorcellerie. L'anniversaire de la mort approche à grands pas et il ne reste plus beaucoup de temps aux investigateurs pour trouver la tombe du sorcier et apaiser son esprit avant qu'il ne fasse sombrer leur ami dans la folie.

réprimées par un traitement médicamenteux. En terme de jeu, cela se traduit par la diminution temporaire pendant la durée d'action du médicament de la valeur optionnelle de gravité de la maladie, qui indique la probabilité d'une crise dans les situations critiques.

Le médecin conseille un séjour dans une clinique, qui peut durer à vie dans les cas d'épilepsie les plus graves. Les patients les moins atteints se verront administrer du bromure ou du Luminal pour éviter les crises. Il faut ici éviter une dépendance à ces préparations qui peuvent être une cause d'empoisonnement. Si le malade souffre de crises épileptiques si violentes qu'il ne regagne pas totalement conscience entre les crises, il lui faudra une dose importante de calmant (Luminal, hydrate de chloral), voire un anesthésiant en cas d'urgence.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-50	Succès total : le patient n'a plus de crises.
51-00	Succès partiel : la probabilité des crises est réduite de moitié.

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-90	Échec : le médicament n'a aucun effet et de légers effets secondaires surviennent.
91-00	Échec critique : le médicament n'a aucun effet. Le gardien décide de l'apparition de forts effets secondaires tels qu'un empoisonnement (VIR 12), un lymphatisme, une torpeur, des troubles musculaires au niveau des yeux, une allergie ou une dépendance.

Durée : une prise permanente est nécessaire.

Particularité : l'arrêt du médicament entraîne la même probabilité de crise qu'auparavant.

Cure de désintoxication en cas d'empoisonnement

Un comportement anormal peut être entraîné par un empoisonnement dû à diverses substances. Le cas le plus répandu est le délire provoqué par l'intoxication par l'alcool, mais la morphine, l'opium, la cocaïne, les calmants et somnifères de toutes sortes (Luminal, bromure, hydrate de chloral, véronal, sulfonal, chloroforme) peuvent également provoquer des problèmes psychiques en cas de dosage excessif ou de dépendance. Ceci est d'autant plus tragique que les personnages ont tendance à prendre ces médicaments pour traiter leurs troubles du sommeil et leur nervosité au cours des campagnes.

En cas d'intoxication due à une dose excessive, sans dépendance du personnage, il suffit d'éviter de reprendre le médicament pendant un certain temps et d'attendre que le corps et l'esprit se remettent. Une surveillance de la personne contribue à sa sécurité.

Le traitement d'une dépendance s'effectue par une cure de désintoxication d'environ deux semaines afin que le besoin physique soit éliminé, suivie d'un sevrage qui peut durer plusieurs mois. Le traitement doit être fait dans une clinique.

En effet, pendant la cure, des symptômes proches des troubles nerveux peuvent survenir.

Si les symptômes persistent…

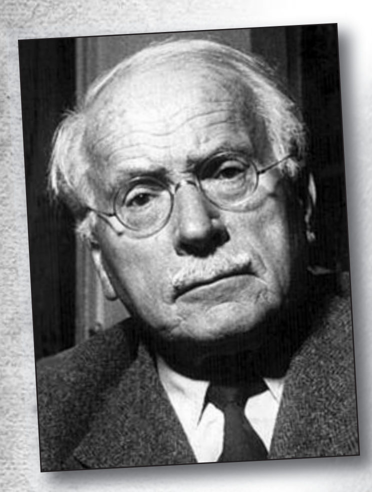
Idée de scénario :
À vue de nez

Les personnages sont témoins de l'attaque d'une jeune femme habillée en noir, anesthésiée à l'éther, à qui l'on tente d'enfoncer dans le crâne une sorte de pic à glace.

Puisque le groupe va probablement empêcher cela et tuer ou chasser le moine, il ne reste plus que la femme comme source d'information.

Cependant, celle-ci est complètement folle et ses dires ne sont pas fiables. Peu après, différentes personnes font leur apparition avec un trou dans le crâne et ayant perdu toute faculté cognitive. La lobotomie comme méthode psychiatrique peut être controversée, mais elle semble apparemment justifiée par un groupe de moines fous comme méthode de confidentialité. Les frères chrétiens pervertis qui contournent le problème avec cette chirurgie du cerveau pour ne pas violer le cinquième commandement, ont quelque chose à cacher, et à adorer, dans les caves de leur cloître. Par exemple, une incarnation de Nyarlathothep prise pour un ange. Par un malencontreux hasard, une délégation de jeunes chrétiens ayant passé une nuit sur place a fait irruption en plein milieu d'une conjuration et ont glissé entre les mains des moines extatiques.

Les personnages peuvent remonter la piste jusqu'au cloître grâce aux points communs des victimes.



Carl Gustav Jung

Né le :
26/07/1875 à Kesswil
Décédé le :
06/06/1961 à Küsnacht
Nationalité : suisse
Formation : médecin, psychanalyste
Courant : psychologie analytique

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	70

Compétences

Bibliothèque	60 %
Médecine	50 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Persuasion	40 %
Psychanalyse	55 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie : biologie	30 %
Sciences formelles : physique	25 %
Sciences humaines : anthropologie	50 %
Sciences occultes	65 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Langue maternelle : allemand	99 %
Langues : anglais	30 %
Langues : français	50 %
Langues : grec ancien	25 %
Langues : italien	10 %
Langues : latin	45 %

Parcours professionnel

Fils de pasteur, il étudie la médecine à partir de 1895 à Bâle et travaille à partir de 1900 en tant qu'assistant d'Eugen Bleuler au Burghölzli, la clinique psychiatrique universitaire de Zurich. Sa thèse de 1902 porte le titre de *Psychologie et pathologie des phénomènes dits occultes*. Après un court séjour à Paris, il épouse en 1903 Emma Rauschenbach avec qui il aura cinq enfants.

En 1907, il rencontre pour la première fois Sigmund Freud et rédige cette même année son travail concernant la Psychologie de la démence précoce. En raison de ses désaccords avec Bleuler, il renonce à ses activités à ses côtés en

Test de compétence du médecin : *Médecine*
Test du patient : *Volonté*

Réussite de la thérapie :
Réussite des deux tests :

D100	*Conséquence*
1-50	Succès total : la dépendance est guérie.
51-00	Succès partiel : la dépendance est tout d'abord éliminée, mais si le patient est confronté plus tard à la substance, il doit réussir à chaque fois un test de *Volonté* +20 % pour ne pas replonger.

Échec d'au moins un test :

D100	*Conséquence*
1-97	Échec : le sevrage échoue et le patient replonge à la prochaine occasion.
98-00	Échec critique : le sevrage échoue, le patient replonge à la prochaine occasion et subit des dommages dus à une dose excessive. À la discrétion du gardien, son INT, ÉDU ou POU diminue d'un point définitivement ou il souffre d'une nouvelle phobie adaptée à la situation.

Durée : plusieurs mois. Le premier test peut être effectué au bout de deux mois. En cas d'échec, le test de réussite de la thérapie doit être effectué chaque mois. Le test du médecin ne peut être répété qu'en cas de changement de thérapeute.

Particularité : séjour en clinique ou surveillance permanente nécessaire.

En cas d'alcoolisme chronique, une cure d'aversion peut être tentée. La boisson préférée du malade est servie à quelques heures d'intervalle sur plusieurs jours avec un vomitif (par exemple apomorphine). La cure se termine lorsque le simple fait de sentir la boisson entraîne des spasmes. Elle doit cependant être répétée tous les six mois. Si d'autres troubles mentaux sont apparus en raison de la dépendance, ils doivent être traités séparément.

Thérapies pour la névropathie

Il n'existe pas de méthode fiable pour la névropathie. Les patients ne sont pas soumis à un traitement unique, mais leurs symptômes sont traités comme le point central, dans l'espoir que leur atténuation entraîne la guérison. Pour la schizophrénie par exemple, seule un traitement symptomatique est possible.

Si un personnage guérit d'une maladie mentale, il en est grandement responsable. Sa collaboration est indispensable pour la plupart des formes de thérapie.

Cures et villégiatures

Dans de nombreux pays, il existe des cures thermales spécialisées dans divers maux.

Traitements par l'eau, renforcement musculaire, sports tels que la randonnée et la gymnastique, ou encore massages, ont une influence positive sur le physique et le mental mais ne présentent pas une alternative raisonnable pour les cas graves.

Réussite de la thérapie :
Le patient gagne 1D3 SAN par mois pour un maximum de trois mois dans une année.

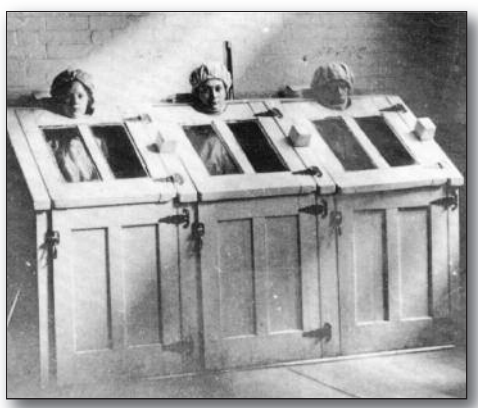
Durée : les premiers effets se font ressentir au bout d'un mois.

Particularité : il n'y a pas de guérison des maladies sans thérapie supplémentaire. Seul le bien-être augmente, mais aucun effet négatif ne peut être observé.



Mesures de réduction des états d'agitation

Un symptôme typique des différentes souffrances psychiques est un état d'agitation élevé qui peut s'avérer dangereux pour les patients et les personnes de leur entourage. Pour calmer une personne bouleversée, il existe diverses possibilités, qui peuvent également être d'un grand secours dans d'autres situations. Tout établissement bien équipé possède une zone de bains permettant de calmer les patients au moyen de douches ou bains spéciaux. Cependant, le personnel doit être formé pour cela et veiller à ce que le malade ne se noie pas ou ne reste pas trop longtemps dans les bains chauds.



Ouverture de l'extérieur uniquement

Pour le traitement à la maison ou dans la maison de santé, différents médicaments sont disponibles, qui souvent ne peuvent être prescrits que par un médecin. Parmi les calmants, on peut mentionner la valériane et le brome qui sont présents dans diverses préparations. L'utilisation du brome peut entraîner une dépendance et le bromisme, se traduisant souvent par des problèmes cutanés. La réserpine est un principe actif contenu dans les racines de certaines espèces de Rauwolfia. Outre les effets calmants, elle peut entraîner des dépressions, une grande fatigue, l'impuissance, des troubles de la réactivité et un nez congestionné.

Il existe également un grand choix de somnifères. Commençons par les paraldéhydes, obtenus par polymérisation de l'éthanal, communément utilisés pour les soins domestiques, car les effets de dépendance sont très rares. Il n'a pas bon goût et donne mauvaise haleine. Cela vaut également pour l'hydrate de chloral, utilisé pour les troubles légers du sommeil, mais qui doit être évité en cas de troubles cardiaques. C'est le somnifère synthétique le plus ancien et il était déjà prescrit dans la deuxième moitié du XIXème siècle. L'hydrate de chloral est néanmoins très toxique ; les doses doivent être soigneusement observées et sa prise peut entraîner des états de confusion.

L'évipane est quant à lui de puissance moyenne. Le véronal, le Luminal et le somnifène, par exemple, qui font partie du groupe des barbituriques, sont des traitements lourds. Le Luminal à faible dose est également utilisé comme calmant. Ici aussi, il y a un risque de dépendance. Les barbituriques sont très toxiques, ce qui explique leur emploi pour les suicides.

Les symptômes d'empoisonnement sont une démarche incertaine, un tremblement des mains et des globes oculaires ainsi qu'une forte transpiration. Pour tous les somnifères, outre le risque d'addiction, il est possible de s'étouffer pendant son sommeil.

Il existe bien entendu d'autres substances, parmi lesquelles on peut nommer l'opium et la morphine. La plupart des médecins éviteront cependant de les prescrire en raison de leur risque élevé de dépendance.

Un patient présentant des troubles psychiques est souvent très agité. Par conséquent, il se verra prescrire des calmants à forte dose, combinés avec des vomitifs.

Le mélange de hyoscine (connue également sous le nom de scopolamine), de morphine et d'atropine, est un cocktail calmant très puissant, souvent accompagné d'apomorphine, un vomitif efficace. L'objectif de calmer le patient est atteint en le faisant vomir en permanence pendant une durée allant jusqu'à une heure. Cette méthode a déjà été appliquée au début du XIXème siècle et consistait à forcer les vomissements avec du tartrate d'antimoine et de potassium.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :

Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-70	Succès total : le patient est calmé.
71-00	Succès partiel : le patient est calmé, mais souffre pendant un certain temps de légers effets secondaires.

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-90	Échec : le patient est calmé, mais souffre de forts effets secondaires.
91-00	Échec critique : le patient est calmé, mais souffre d'effets secondaires extrêmes. À la discrétion du gardien, il développe une dépendance ou est empoisonné par VIR 6-10 en fonction du médicament, ce qui peut provoquer sa mort.

1909, s'engage dans le mouvement de Freud et enseigne à l'université de Zurich. De 1910 à 1914, il préside la Société Internationale de Psychanalyse. La parution de son livre *Métamorphose et symboles de la libido* en 1912 marque sa rupture avec Freud, car il y critique des parties de son approche. En 1913, il abandonne son activité d'enseignant à l'université de Zurich et ouvre son propre cabinet, avec un succès évident auprès de la gente féminine. Dans les années 1920, il interrompt souvent son travail pour entreprendre des voyages qui le conduisent surtout en Afrique et en Asie. En 1933, il reprend son activité d'enseignant à l'ETH de Zurich qu'il poursuivra jusqu'en 1942.
À partir de 1944, il devient professeur à Bâle. À la fin de sa vie, il effectue de nombreuses recherches sur sa théorie de l'inconscient collectif et sur la signification de la religion dans la psyché.

Ouvrages (sélection) :
- *Psychologie de la démence précoce* (1907)
- *Métamorphose et symboles de la libido* (1912)
- *Septem sermones ad mortuos* (1916)

Idée
L'inconscient collectif est constitué selon Jung de l'héritage de l'humanité. Se manifestent ici les archétypes universels de l'âme de tous les Hommes, indépendamment de leur histoire et de leur culture. Les objets et les êtres de l'environnement sont également présents. Jung rassembla des informations de diverses périodes et cultures et put considérer par cet angle les rêves des patients. Lui-même trouvait matière à ses travaux dans de nombreux rêves. Le rêveur n'avait jamais été confronté au thème évoqué, mais il en existait des variantes religieuses et culturelles dans d'autres peuples, dans un contexte équivalent. Grâce à cet aperçu millénaire, il put constater que certaines représentations, motifs et symboles surgissent toujours, indépendamment les uns des autres. Certains exemples d'archétypes que Jung découvrit lors de ses recherches sont l'ombre (le côté sombre ou inconscient de la personne), l'animus (le principe masculin, plutôt superficiel), l'anima (le principe féminin, plutôt profond) et la persona. Les archétypes sont des complexes d'énergie qui s'épanouissent en particulier dans les rêves, les névroses et la folie.

Jung s'intéressa beaucoup aux sujets tels que l'astrologie, le spiritisme, la télépathie, la télékinésie ou la prescience, surtout dans sa jeunesse. On peut constater cependant une tendance dans cette direction, même plus tard. Ainsi, dans une impression à compte d'auteur en 1916, il publia *Septem sermones ad mortuos* (*Sept sermons aux morts*), en référence à Basilide, écrivain gnostique du IIème siècle après J.-C.. L'écrit comporte des allusions figuratives ou des préfigurations de pensées qui joueront plus tard un rôle dans l'œuvre scientifique de Jung et surtout concernant la nature opposée de l'esprit, de la vie et de l'énoncé psychologique. À la fin du livre se trouve un anagramme encore irrésolu à ce jour : ANAGRAMMA: NAHTRIHECCUNDE GAHINNEVERAHTUNIN ZEHGESSURKLACH ZUNNUS

Lobotomie
Cette « méthode de thérapie » trouve ses origines dans les essais sur les animaux de l'Allemand Friederich Golz en 1890, au cours desquels il découvrit que lorsque le lobe temporal était retiré, ils devenaient plus calmes et dociles. Encouragé par les résultats de son collègue allemand, le Suisse Gottlieb Burkhardt retira des parties du cortex de six schizophrènes d'un asile en Suisse. Certains furent effectivement beaucoup plus calmes ensuite, mais deux d'entre eux moururent des suites de l'intervention. La procédure draconienne qu'il employa sur les êtres humains fut fortement critiquée par ses collègues, de sorte que seules quelques interventions de ce type furent effectuées au cours des 40 années qui suivirent.
La procédure testée sur les humains et reconnue par le corps médical est celle du Portugais António Egas Moniz (1874-1955), qui reçut le prix Nobel de médecine pour cette découverte en 1949.

Moniz n'était pas un scientifique reclus dans sa tour d'ivoire. Il fut même Ministre des Affaires Étrangères du Portugal de 1918 à 1919, puis professeur de neurologie à l'université de Lisbonne de 1921 à 1944. En 1927, il développa un procédé radiographique qui permettait de rendre visible les tumeurs par exemple dans le cerveau. Il injectait pour cela un produit de contraste radioactif aux patients. Ce procédé fut désigné comme artériographie cérébrale.

À l'âge de 65 ans, il reçut une balle dans le dos tirée par un schizophrène. Les dommages causés à sa colonne vertébrale le condamnèrent au fauteuil roulant.

La lobotomie fut utilisée pour la première fois en 1935, lorsque l'Américain Carlyle Jacobsen endommagea chez des chimpanzés des parties du cortex frontal et arrière, ce qui les rendit docile et calmes. John Fulton, un neurologue de l'université de Yale, poursuivit les expériences et retira totalement les lobes frontaux de deux chimpanzés, qui ne réagirent plus aux névroses déclenchées de manière expérimentale. Il devint alors l'un des plus fervents défenseurs de la lobotomie dans les années qui suivirent.

La méthode développée par Moniz dès 1935 consiste à introduire une tige de fer après avoir fait un trou dans le crâne pour détruire les liaisons nerveuses entre le lobe frontal et le thalamus. Cette intervention était utilisée en espérant sauver en dernier recours les patients souffrant de graves troubles psychiques, dépressions et agressivité. La lobotomie fut cependant aussi appliquée dans des cas de prétendue perversion (par exemple chez les homosexuels et les communistes !) ainsi que pour les adolescents rebelles et les enfants difficiles. En effet, après l'opération, les patients subissaient un profond changement de personnalité avec des effets négatifs sur la motivation et les émotions, ainsi que sur la capacité d'abstraction, ce qui en faisait des « zombies » en règle.

Durée : les médicaments peuvent être pris si besoin.

Particularité : les effets secondaires dépendent du médicament.

Une autre possibilité pour calmer un malade sur le long terme est de le soumettre à une thérapie par le travail.

À l'époque des personnages malheureusement, la reconnaissance d'une activité pertinente n'est pas répandue et les malades se retrouvent souvent à transporter du sable d'un tas à un autre, à déchirer des journaux ou à regarder des images. Des travaux paysagistes sont également possibles.

Malariathérapie

La malariathérapie de Wagner-Jauregg est introduite en 1917 et sert tout d'abord pour le traitement de la neurosyphilis. Un sang infecté par la malaria tertiana est injecté au patient, ce qui déclenche des épisodes de fièvre. Jusqu'à 25 crises de malaria et 150 à 200 heures de fièvres en résultent.

Une infection par la fièvre récurrente ou la fièvre de la morsure du rat (sodoku) est également utilisée, quoique moins souvent, pour parvenir à un résultat similaire. Pour soumettre un patient à cette thérapie, il est possible d'utiliser des bains chauds, mais ces méthodes sont contre-indiquées pour les personnes présentant des troubles cardiaques. Lors des crises, le patient a des frissons accompagnés de tachycardie, de maux de tête, de vomissements et parfois de troubles de la conscience. Pour finir, la malaria est traitée par de la quinine puis par du neosalvarsan.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-40.............	Succès total : le cours de la maladie s'arrête et il n'y a pas d'autres dommages.
41-00...........	Succès partiel : le cours de la maladie s'arrête temporairement ou son avancée est ralentie. De légers maux de tête font leur apparition.

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-60.............	Échec : la maladie continue de gagner du terrain et le patient souffre d'effets secondaires tels que des maux de tête, des vomissements ou des troubles de la conscience.
61-00...........	Échec critique : À la discrétion du gardien, le patient souffre de forts effets secondaires tels que des troubles de la conscience ou une infection de la malaria. Celle-ci se révèle des mois plus tard et peut entraîner la mort (pour un résultat à 99-00 et un test d'*Endurance* raté).

Durée : 1 à 2 mois.

Particularité : la thérapie est très contraignante pour le corps. Son application est dangereuse pour les problèmes cardiaques et de circulation ainsi que pour l'anémie. (Règle optionnelle : la gravité du trouble engendré par la neurosyphilis ne peut être réduite.)

Après le succès du traitement de la neurosyphilis, cette méthode a été utilisée pour tous les types de maladies, y compris la schizophrénie, avec peu de résultats probants. La réussite de la thérapie est dans ce cas plus faible que celle indiquée dans le tableau ci-dessous.

Traitement médicamenteux par convulsions

Au début des années 1930, L. J. von Meduna développe un traitement au cardiazol qui déclenche des crises d'épilepsie. Cette méthode est utilisée principalement pour le traitement de la schizophrénie, de la dépression et de la manie.

La raison des quelques succès de cette forme de thérapie reste sujette à spéculations. Une théorie est la modification du métabolisme cellulaire motivée par l'organisme.

Un traitement psychothérapeutique consécutif est considéré comme important.

Les effets secondaires indésirables du traitement sont évidents, car il s'accompagne d'un mal-être général, d'un abattement, d'une lassitude et d'un sentiment d'être brisé physiquement.

Un sentiment de peur extrême allant jusqu'à l'effroi est ressenti pendant le traitement et les mouvements incontrôlés induits entraînent souvent des fractures. Dans quelques rares cas, on observe une amnésie. Si le patient présente des problèmes cardiaques, il peut en mourir.

Il est impossible de dire combien de traitements sont nécessaires pour obtenir une guérison ou une amélioration mais le nombre maximum à prescrire est d'environ 30.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie (par semaine) :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-10	Succès total : le patient est complètement guéri.
11-00	Succès partiel : les symptômes de la maladie sont réduits. De légers effets secondaires tels que les nausées, la lassitude ou les fractures surviennent. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent.)

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-80	Échec : l'état du patient ne s'améliore pas, il perd 0/1 SAN. De plus, des effets secondaires apparaissent sur le long terme.
81-00	Échec critique : le patient perd 1/1D6 SAN. À la discrétion du gardien, le patient souffre de forts effets secondaires tels qu'une amnésie, une algophobie, une peur de la mort subite, un syndrome post-traumatique. Il peut même mourir en cas de résultat à 00 et de test d'*Endurance* raté.

Durée : l'application s'effectue deux fois par semaine. Dans le cadre d'une thérapie, jusqu'à 30 convulsions sont générées. En l'absence d'échec critique, un test de réussite de thérapie peut être effectué une fois par semaine.

Particularité : peut être combiné avec une cure d'insuline.

Traitement par choc électrique

Lors de la réalisation de la thérapie par choc électrique, le but est également le déclenchement d'une crise d'épilepsie. Pour cela, un courant alternatif passe à travers la tête du patient.

Depuis le début du siècle déjà, cette pratique était expérimentée sur les animaux, mais ce n'est qu'en 1938 que Cerletti et Bini réussirent à la mettre en place chez l'humain. Dans les années 1920, des études expérimentales ont été effectuées dans ce domaine, mais la probabilité d'un décès est très élevée. La thérapie du choc électrique détrône le traitement au Cardiazol. Elle déclenche moins d'effets secondaires et est mieux supportée par le patient en raison de la perte de conscience immédiate. Pour le médecin, elle élimine l'inconvénient du difficile dosage du Cardiazol, mais il doit disposer d'un appareillage moderne et d'une expérience de la thérapie.
Les effets secondaires sont les maux de tête et parfois une amnésie qui peut s'étendre sur une durée très courte ou sur plusieurs années. Les souvenirs ne reviennent pas toujours en intégralité. En cas de problèmes cardiaques, le patient peut décéder au cours du traitement.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie (par semaine) :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-10	Succès total : le patient est complètement guéri.
11-00	Succès partiel : les symptômes graves de la maladie sont réduits. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent.)

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-90	Échec : l'état du patient ne s'améliore pas et des effets secondaires apparaissent (maux de tête durables et douloureux).
91-00	Échec critique : le patient perd 1/1D3 SAN et souffre d'amnésie. Il meurt lors de la thérapie en cas de résultat à 00 et de test d'*Endurance* raté.

Durée : l'application s'effectue deux fois par semaine. Dans le cadre d'une thérapie, jusqu'à 30 convulsions sont générées. En l'absence d'échec critique, un test de réussite de thérapie peut être effectué une fois par semaine.

Particularité : peut être combiné avec une cure d'insuline.

Cure d'insuline

Depuis sa découverte en 1921, l'insuline est utilisée dans les domaines médicaux les plus divers. À faible dose, elle permet de combattre l'épuisement, les formes légères de dépression ou le manque d'appétit. Elle peut également être prescrite pour les cures d'engraissement. Dans les années 1920, on tenta d'empêcher le coma. Dans certains cas même, une amélioration était obtenue.

Grâce aux nouvelles connaissances acquises, l'insuline entra au début des années 1930 dans le traitement des malades mentaux. Les premières expériences dans ce



L'intervention neurochirurgicale tout d'abord très compliquée fut « affinée » en 1945 par Walter Freeman. On utilisait à présent un pic à glace que l'on enfonçait avec un marteau dans le crâne à travers une orbite oculaire. Cette opération était effectuée en quelques minutes sans aide médicale, avec une anesthésie locale. Freeman répandit l'idée aux États-Unis que la lobotomie pouvait supprimer les comportements inappropriés des patients dans les maisons de fous, les hôpitaux et les cliniques psychiatriques.

Cette « méthode de guérison » inhumaine fut utilisée jusque dans les années 1960 et désignée ensuite comme un « moyen thérapeutique » lors de l'arrivée des médicaments et des drogues spécifiques neuroactives.

Freeman opéra jusqu'à sa retraite en 1962 environ 3 600 patients et il connaissait les conséquences de son geste. Il disait : « La psychochirurgie obtient ses succès en réduisant l'imagination en miettes, en émoussant les sentiments, en annihilant les pensées abstraites et en créant un individu contrôlable, un robot. » Le total des opérations effectuées dans le monde entier est estimé à un million par certaines sources.

Livre et film concernant la lobotomie : Le roman de Ken Kensey ayant reçu le prix Pulitzer *One Flew Over the Cuckoo's Nest (Vol au-dessus d'un nid de coucou)* paru en 1962, fut porté à l'écran en 1975 sous le même titre, avec Jack Nicholson dans le rôle principal.

Idée de scénario : La méthode Freud / Krienle

Les patients du sanatorium Himmerlsruh (repos céleste en français) furent jusque dans les années 1920 internés et maltraités, sans aucun espoir de guérison.

Cependant, ces derniers temps, le nouveau directeur, le Prof. Dr Gustav Krienle, avec son développement de la méthode freudienne, obtient un succès étonnant. Des cas considérés comme incurables reviennent non seulement à la raison, mais il s'avère de plus qu'ils montrent des capacités mentales surprenantes, comme par exemple l'apprentissage par cœur de longs textes ou des talents en mathématique. Il est possible qu'un ancien personnage fasse partie de ces patients.

Celui-ci avait été classé dans la catégorie folie sans espoir de rémission et au grand étonnement des joueurs, il est joué par le gardien avec des valeurs mentales incroyables.

Un peu plus tard, les patients sont libérés et peuvent retrouver leur vie d'avant. Cependant, à peine se sont-ils couchés, a priori seuls et leur esprit conscient s'abandonnant au sommeil, qu'ils commencent à se balader tels des somnambules et à rassembler des composants électroniques et mécaniques pour construire des appareils étranges. Ils ne peuvent pas être réveillés lors de cette tâche, attaquent les personnes qui les surprennent pendant leurs activités et cachent au matin les constructions avant de se réveiller. Un personnage peut bien sûr trouver les machines avec un test de Trouver Objet Caché.

Au bout d'un certain temps, ces somnambules aux compétences techniques se retrouvent pour mettre leurs constructions en commun afin de créer un portail à travers lequel les Mi-Go pourront transporter des matières premières vers leur base lunaire, ce qui leur évite le transport à travers l'univers.

La solution à ce mystère réside dans les crânes des patients, car le Prof. Krienle leur a retiré leur cerveau pour les donner aux Mi-Go et les a remplacé par des appareils artificiels qu'il a reçus en échange, afin de créer des drones travailleurs. Les investigateurs peuvent s'en rendre compte en cas de blessure à la tête ou de chute d'un patient.

L'ancien compagnon fou obtient alors une explication des cliquetis et ronronnements étranges qu'il entend depuis quelques temps lorsqu'il est très calme. C'est en effet l'horlogerie dans sa tête qui remplace sa pensée.

domaine furent faites par Manfred Sakel, lors du traitement de la dépendance à la morphine à Berlin. Des doses d'insuline toujours plus élevées étaient administrées jusqu'à ce que le patient tombe dans le coma. Pendant un mois, ce coma est déclenché tous les jours. Au bout de 5 à 10 minutes, celui-ci est interrompu par une injection de glucose. Il ne doit en aucun cas durer plus de 30 minutes. Lors du traitement, des crises d'épilepsie peuvent également se produire, mais le but est cependant l'obtention de cet état comateux. La cure à l'insuline est principalement utilisée pour la guérison ou le soulagement de la schizophrénie. Le taux de réussite est plus faible néanmoins que celui de la thérapie par choc et la mortalité est nettement supérieure. Ces deux thérapies sont souvent combinées.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie (par semaine) :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-15	Succès total : le patient est complètement guéri.
16-00	Succès partiel : les symptômes graves de la maladie sont réduits. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent.)

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-60	Échec : l'état du patient ne s'améliore pas et des douleurs cardiaques légères apparaissent.
61-00	Échec critique : de graves troubles cardiaques surviennent. À la discrétion du gardien, le patient peut mourir en cas de résultat à partir de 95 % et de test d'*Endurance* raté.

Durée : l'état de coma est déclenché tous les jours pendant au moins un mois. À la fin de cette phase, le succès est déterminé. Après une phase de repos, la thérapie peut reprendre.

Particularité : peut être combiné avec une thérapie par choc.

Psychothérapie

En psychothérapie, les troubles psychiques visibles sont traités par la communication verbale et non verbale. Différentes méthodes de traitement existent, mais elles requièrent toutes une relation de longue durée et intensive entre le patient et le thérapeute. C'est ce rapport qui rend la guérison possible.



Le bureau d'un expert

L'une des procédures dans le cadre d'une psychothérapie est de libérer le patient de ses souffrances grâce à des suggestions. Il existe également la psychanalyse de Sigmund Freud qui tente de déceler et de traiter les souvenirs refoulés d'un patient. Elle représente un développement supplémentaire de la suggestion. Dans tous les cas, une application réussie n'est possible que si le patient est capable de communiquer avec le thérapeute. Si le malade se trouve par exemple dans un état d'agitation tel qu'il lui cause des accès de violence, d'autres mesures doivent tout d'abord être prises afin qu'il soit apte à mener une discussion.

Les mesures psychothérapeutiques ne sont pas applicables à toutes les maladies. La schizophrénie, ainsi que les troubles psychotiques ou émotionnels, sont parmi celles qui ne peuvent pas se guérir ainsi. Il faut alors recourir à d'autres procédés médicamenteux.

Hypnothérapie

Au moment de l'hypnose, un patient est particulièrement réceptif aux suggestions. Il se trouve alors dans un état proche de l'inconscience et n'est pas en mesure d'agir de sa propre volonté. L'hypnose est utilisée en médecine pour traiter des symptômes tels que les paralysies hystériques, les troubles du langage, les troubles obsessionnels, les phobies et autres problèmes physiques comme les troubles gastriques et intestinaux ou les maux de tête dont la source est névrotique.

Les instructions données à la personne hypnotisée sont exécutées après le réveil si tant est qu'elles ne soient pas en contradiction avec ses principes.

L'application de l'hypnose est controversée, car elle représente une intrusion par la force dans l'esprit en détournant sa volonté.

Test de compétence du médecin : *Hypnose*, plus test en opposition du POU du thérapeute contre le POU du patient sur la Table de Résistance

Réussite de la thérapie :
Réussite du test de compétence et d'opposition :

D100	*Conséquence*
1-5	Succès total : le trouble est éliminé et le patient gagne 1D6 points de SAN.
6-00	Succès partiel : les symptômes sont réduits et le patient gagne 1D3 points de SAN. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D10 pourcent.)

Échec du test de compétence ou d'opposition :

D100	*Conséquence*
1-50	Succès limité dans le temps : les symptômes ne sont réduits que brièvement.
51-00	Échec : la thérapie n'a aucun succès. En cas de valeur supérieure ou égale à 96, le patient perd 1D6 points de SAN et ne peut plus être traité par ce thérapeute. À la discrétion du gardien, l'hypnotiseur peut avoir involontairement suggéré au patient un léger trouble ou une instruction spécifique.

Durée : les traitements sont longs. Un test pour la réussite de la thérapie doit être effectué tous les mois. Au moins une séance de deux heures doit être effectuée par semaine.

Particularité : aucune thérapie pour un autre trouble n'est possible entre temps par psychothérapie.

Thérapie par la persuasion de Dubois

Cette méthode ne fonctionne que pour les troubles névrotiques. Le médecin tente tout d'abord de mettre des mots sur la maladie de son patient et sur son déroulement lors de ses conversations. L'objectif est ensuite de demander, grâce à des leçons et des tentatives de persuasion, un jugement rationnel de la maladie par le patient lui-même pour obtenir sa guérison.

Test de compétence du médecin : *Psychanalyse*

Test du patient : *Volonté*

Réussite de la thérapie :
Réussite des deux tests :

D100	*Conséquence*
1-30	Succès total : l'état du patient est grandement amélioré et il gagne 1D6 points de SAN. (règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent)
31-00	Succès partiel : l'état du patient est légèrement amélioré et il gagne 1D3 points de SAN. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D10 pourcent.)

Échec de l'un des tests :

D100	*Conséquence*
1-70	Succès limité dans le temps : l'amélioration est brève.
71-00	Échec : la thérapie n'a aucun succès. En cas de valeur supérieure ou égale à 96, le patient perd 1D6 points de SAN et ne peut plus être traité par ce thérapeute.

Durée : les traitements sont longs. Un test pour la réussite de la thérapie doit être effectué tous les mois. Plusieurs séances doivent être suivies par semaine.

Particularité : aucune thérapie pour un autre trouble n'est possible entre temps par psychothérapie.

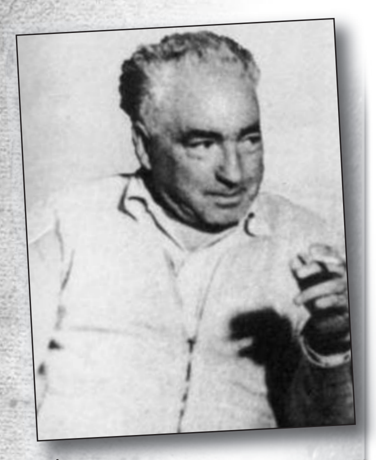
Procédé d'autosuggestion

L'autosuggestion consiste, tout d'abord sous la direction d'un médecin, puis seul, à trouver une idée positive et à s'y tenir. Les yeux fermés, des phrases telles que « Je vais tous les jours un peu mieux ! » ou « Cela passe ! » sont répétées sans cesse. La méthode Coué relève du même procédé et s'applique pour les groupes. Les chances de guérison sont plutôt faibles et très différentes selon les participant pour les thérapies de groupe.

Test du patient : *Volonté*

Réussite de la thérapie :
Réussite des deux tests :

D100	*Conséquence*
1-5	Succès total : l'état du patient est amélioré et il gagne 1D3 points de SAN. (règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D10 pourcent)
6-50	Succès partiel : l'état du patient est légèrement amélioré et il gagne 1 point de SAN. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D6 pourcent.)
51-00	Succès limité : l'amélioration est brève.



Wilhelm Reich

Né le :
24/03/1897 à Dobrzcynica (Autriche-Hongrie à l'époque)
Décédé le :
03/11/1957 à Lewisburg en Pennsylvanie
Nationalité : autrichienne
Formation : médecin, psychanalyste
Courant : psychologie analytique

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	39

Compétences

Bibliothèque	45 %
Médecine	50 %
Mythe de Cthulhu	01 %
Persuasion	40 %
Psychanalyse	55 %
Psychologie	60 %
Sciences de la vie : biologie	50 %
Sciences humaines : anthropologie	20 %
Sciences humaines : droit	20 %
Sciences formelles : physique	45 %

Langues

Langue maternelle : allemand	90 %
Langues : anglais	60 %
Langues : grec ancien	25 %
Langues : hongrois	50 %
Langues : latin	45 %

Parcours professionnel
Wilhelm Reich étudie à Vienne à partir de 1919, tout d'abord le droit puis la médecine en raison des travaux et de ses contacts avec Sigmund Freud et termine ses études en 1922. En 1920, il devient membre de la société de psychanalyse de Vienne alors qu'il est encore étudiant, ce qui est exceptionnel. À 23 ans à peine, il pratique la psychanalyse. Entre 1924 et 1930, il dirige le séminaire de la thérapie psychanalytique où sont examinés des problèmes pratiques concernant les traitements. Les discussions dans le cadre de ce séminaire et le développement de la théorie de la libido freudienne lui permettent de développer son analyse du caractère. Au milieu des années 1920 se produit la rupture avec Freud, qui lui vaut d'être exclu de la société de psychanalyse internationale.

Échec du test :
La thérapie n'a aucun succès. Le patient perd son temps.

Durée : le traitement est long. Le premier test est effectué au bout d'un mois, puis une fois par semaine. Au moins 15 minutes doivent être consacrées par jour, parfois plusieurs fois.

Particularité : aucune thérapie pour un autre trouble n'est possible entre temps par psychothérapie. Lors des 6 à 10 premières semaines, la supervision par une personne formée est nécessaire pour apprendre la technique.



Bain de soleil dans la salle de repos

Thérapie psychanalytique

Lors des thérapies psychanalytiques, le thérapeute ne tente pas suggérer quelque chose au patient, mais de déceler des souvenirs oubliés problématiques. Dans le cadre d'une consultation, la guérison est le but recherché. Ces procédés sont souvent utilisés dans les cliniques privées. De nombreux patients se servent de ces heures pour s'exprimer tout simplement sans pour autant avoir de souffrances particulières.

Selon Freud, les symptômes d'une névrose découlent d'émotions refoulées. Ces émotions sont générées par les pulsions existant depuis la naissance. Le développement pendant l'enfance se déroule d'après cette théorie en phases psychosexuelles. Les troubles de la personnalité surgissent lorsque l'on s'accroche à l'une de ces phases sans la surmonter. Ce comportement peut être dû à une situation traumatisante pendant l'enfance, qui fut certes refoulée totalement, mais qui peut conduire au déclenchement d'une maladie psychique des années plus tard.

D'autres psychanalyses tels que Jung ne se limitent pas aux expériences sexuelles de l'enfance, mais prennent en compte les autres conflits et évènements passés dans l'inconscient. Les symptômes de la maladie peuvent être guéris par une prise de conscience des émotions et fantasmes refoulés. Celle-ci peut être provoquée sous hypnose. Cette forme de traitement laisse cependant peu à peu la place à la technique de l'association libre, dans laquelle le patient raconte ses rêves, ses souhaits et ses souvenirs lors d'une discussion avec le thérapeute. Les souvenirs qui font alors surface sont traités ensuite.

Une thérapie psychanalytique requiert des séances régulières plusieurs fois par semaine, avec le même thérapeute. La durée du traitement est en général supérieure à un an.

Test de compétence du médecin : *Psychanalyse*

Test du patient : *Volonté*
Réussite de la thérapie :
Réussite des deux tests :

D100	*Conséquence*
1-50	Succès total : les souffrances du patient sont grandement diminuées et il gagne 1D6 SAN (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent.)
51-00	Succès partiel : les souffrances du patients sont légèrement diminuées et il gagne 1D3 SAN (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D10 pourcent.)

Échec de l'un des tests :

D100	*Conséquence*
1-70	Succès limité dans le temps : l'amélioration est brève.
71-00	Échec : la thérapie n'a aucun succès. En cas de valeur supérieure ou égale à 96, le patient perd 1D6 points de SAN et ne peut plus être traité par ce thérapeute.

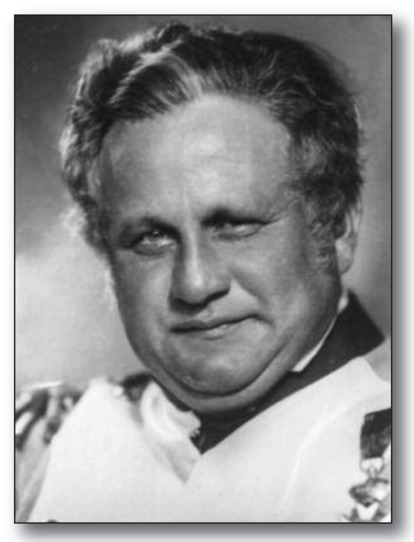
Durée : le traitement est long. Un test pour la réussite de la thérapie doit être effectué tous les mois. Plusieurs séances doivent être suivies par semaine.

Particularité : aucune thérapie pour un autre trouble n'est possible entre temps par psychothérapie.

Cure d'engraissement

La cure d'engraissement, appelée également cure Mitchell-Playfair, peut certes être conduite chez soi, mais elle est en général effectuée dans un sanatorium. Le patient est totalement isolé, son seul contact est le médecin et le personnel soignant.

Il doit rester au lit et ne rien faire seul, ni se laver, ni manger, ni lire. Cela sert à créer une dépendance totale des soins prodigués. Les mesures supplémentaires sont des massages et des traitements au courant pour le renforcement musculaire. La nourriture comporte presque exclusivement du lait et de la viande en grande quantité.



Repus et satisfait

Cette méthode est principalement utilisée pour l'hystérie, mais également pour divers troubles nerveux. Les patients sont en général aisés et féminins. La cure dure entre 3 semaines et 6 mois, et coûte extrêmement cher. Si l'application est trop longue, les patients ont des difficultés à revenir à une vie normale. De plus, le risque d'obésité est grand.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :
D100 *Conséquence*
1-10............. Succès total : l'état du patient est grandement amélioré. (règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 4D10 pourcent)
11-00............ Succès partiel : l'état du patient est amélioré après une longue cure. Il est en surpoids pendant au moins 2 mois et n'est pas en bonne forme (TAI +1, CON -1). (règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent)
Échec du test :
D100 *Conséquence*
1-50............. Succès limité dans le temps : l'amélioration est brève malgré une longue cure. Il est en surpoids pendant au moins 4 mois et n'est pas en bonne forme (TAI +2, CON -2).
51-00........... Échec : le patient est obèse pendant au moins 6 mois et n'est pas du tout en forme (TAI +3, CON -3). Il a de plus de graves difficultés à vivre à nouveau normalement. Il perd 1D6 points de SAN.

Durée : entre 3 et 6 mois.

Particularité : le patient est complètement coupé du monde extérieur. La cure peut être répétée plusieurs fois avec un intervalle de temps entre chaque.

Cure de sommeil

Tout d'abord utilisée pour la schizophrénie, puis pour d'autres troubles psychologiques, cette cure est mise en place grâce à des somnifères (somnifène, trional) ou à l'hypnose et le patient est plongé dans un profond sommeil pendant une semaine. L'état de sommeil est sensé avoir un effet bénéfique et le patient est plus sensible aux suggestions en raison de sa dépendance. Les dangers de ce traitement sont un dosage erroné du somnifère et des conséquences inattendues telles que des pneumonies, de la fièvre ou des vomissements.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :
D100 *Conséquence*
1-10............. Succès total : l'état du patient est grandement amélioré, son état global s'améliore et il gagne 1D3 points de SAN. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent.)
11-00........... Succès partiel : l'état du patient est amélioré. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D10 pourcent.)
Échec du test :
D100 *Conséquence*
1-80............. Échec : l'amélioration est brève et le patient souffre d'accès de fièvre.
81-00........... Échec critique : à la discrétion du gardien, un mauvais dosage du somnifère entraîne un empoisonnement VIR 6 ou une pneumonie qui nécessite un séjour plus long à l'hôpital.

Durée : chaque application dure environ une semaine.

Reich fuit le nazisme en retournant tout d'abord à Vienne, puis émigre aux États-Unis en passant par le Danemark, la Suède et la Norvège. Il y aura une grande influence sur les psychothérapeutes, entre autres Fritz Perls. Il continue de développer son analyse de caractères aux États-Unis, qui devient la végétothérapie. Certaines recherches microbiologiques conduisent Reich à la découverte de la « Bione » (1936) et d'une forme d'énergie spécifique qu'il nomme « Orgone ». À des fins thérapeutiques, il construit les accumulateurs à orgone dans lesquels il traite les patients.

En raison d'une campagne lancée aux États-Unis en 1947 par la Food and Drug Administration (FDA) et des poursuites judiciaires liées, Reich fut jeté en prison pour non-respect du tribunal en 1957 où il mourut soudainement d'une attaque cardiaque. Ses appareils furent détruits et ses travaux scientifiques brûlés sous la surveillance de la FDA.

Ouvrages (sélection)
- *Der triebhafte Charakter* (1925)
- *Die Funktion des Orgasmus* (La Fonction de l'orgasme) (1927)
- *Charakteranalyse* (L'analyse caractérielle) (1933)
- *Die Bione* (1938)
- *Ether, God, and Devil* (L'éther, Dieu et le diable) (1949)
- *The ORANUR Experiment* (1951)

Idée
Selon Reich, la résistance d'un patient lors de la thérapie est causée par sa carapace. Reich attribue un rôle décisif aux évènements vécus pendant la petite enfance, qui entraînent une empreinte correspondante de la carapace. À partir de 1934 déjà, Reich ne la considérait plus comme une résistance purement psychique, mais partait du principe qu'elle exprimait également un aspect physique. Les névroses s'expriment aussi par des troubles chroniques des mouvements et de l'équilibre végétatif.

D'après Reich, la tension et la détente physiques forment la base du rapport de tous les processus de la vie. La tétanisation de la musculature est donc une conséquence corporelle d'un processus de refoulement. Le lien entre l'analyse caractérielle et le travail corporel a été développé par Reich sous la forme de la végétothérapie.

En 1936, il crut avoir découvert une forme intermédiaire entre la matière vivante et morte, qu'il appela « Bione ». Il avait jusque-là observé de petites bulles biologiques inconnues, qui se formaient à partir de la désintégration de matières organiques et anorganiques. Il pensa en 1939 qu'une culture de Bione obtenue dans le sable réagissait avec le caoutchouc ou la ouate, de telle sorte que ces matières produisaient sur un électroscope statique un pic puissant et inhabituel. Il découvrit soi-disant que les corps humains sans troubles végétatifs réagissaient de la même manière, et en particulier au niveau du ventre et des parties génitales.

Reich dénomma « Orgone » cette forme d'énergie qui chargeait des isolateurs depuis une matière organique. Reich

postula que l'orgone devait être décelable visuellement, thermiquement et avec un électromètre dans le sol, dans l'atmosphère et dans les organismes des plantes et des animaux. Un organisme contiendrait dans chaque cellule de l'énergie orgone qu'il rechargerait à chaque inspiration.

Lors d'autres expériences, il voulut concentrer dans son laboratoire l'orgone atmosphérique dans des dénommés « accumulateurs à orgone » et le rendre visible grâce à un classement défini de la matière. Il décrivit la couleur de l'énergie orgone comme bleue ou bleu gris et comprendrait trois types de rayons : bleu gris, un nuage de fumée ressemblant au brouillard, des points de lumière bleu violet profond qui se déploient et se rétractent, et des points et traits rapides blanc jaune. La couleur bleue du ciel et le bleu gris de la poussière atmosphérique lors des jours de grande chaleur seraient la manifestation directe de l'orgone atmosphérique.

Toutes ces théories n'ont jamais pu être confirmées, et la théorie de l'orgone est aujourd'hui classée dans la pseudoscience.

Particularité : pendant le traitement, il est impossible de parler au patient. La cure peut être répétée plusieurs fois avec un intervalle de temps entre chaque.

Cure d'opium

L'opium, provenant du nectar du pavot (papaver somniferum) compte parmi les substances psychotropes les plus anciennes. Dans le cadre d'une cure d'opium, elle est utilisée en particulier pour le traitement des dépressions. La dose varie en permanence, mais il existe un grand risque de dépendance. Les problèmes de digestion lors du traitement peuvent être contrecarrés par la prise simultanée d'un laxatif.

Test de compétence du médecin : *Médecine*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-20	Succès total : l'état du patient s'améliore grandement et de façon rapide. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 3D10 pourcent.)
21-00	Succès partiel : l'état du patient est amélioré. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 1D10 pourcent.)

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-80	Échec : l'amélioration est brève et le patient devient dépendant.
81-00	Échec critique : le patient n'est pas guéri, mais il développe une forte opiomanie.

Durée : plusieurs semaines.

Particularité : la cure peut être répétée plusieurs fois avec un intervalle de temps entre chaque.

Psychochirurgie

Depuis le début des années 1930, la lobotomie est utilisée pour le traitement de la schizophrénie, de l'épilepsie, des comportements maniaco-dépressifs, des troubles obsessionnels et autres troubles psychiques. La destruction de certaines zones du cerveau entraîne une modification dramatique de la personnalité et comporte des risques énormes pour le patient. L'application et les conséquences de la lobotomie sont décrites en détails à la page 102.

Test de compétence du médecin : *Médecine* assorti d'une *réussite spéciale*

Réussite de la thérapie :
Réussite du test :

D100	*Conséquence*
1-20	Succès total : le patient est guéri.
21-00	Succès partiel avec faibles dommages : les symptômes sont en grande partie éliminés. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 6D10 pourcent.) Le gardien choisit de réduire durablement l'un des attributs parmi DEX, INT et ÉDU d'1D6.

Échec du test :

D100	*Conséquence*
1-70	Échec : les dommages sont plus conséquents que l'effet du traitement. Les symptômes sont légèrement réduits. (Règle optionnelle : la gravité du trouble diminue de 2D10 pourcent.) Le gardien choisit de réduire durablement l'un des attributs parmi DEX, INT et ÉDU d'1D6.
71-00	Échec critique : le patient subit 2D6+4 points de dégâts et devient complètement apathique, si tant est qu'il survive. Son INT diminue durablement de 10 points et sa DEX ainsi que son ÉDU d'1D10 points.

Durée : la convalescence pour la cicatrisation dure quelques semaines.

Particularité : souvent, une nouvelle opération est nécessaire.

Traitements expérimentaux

Dans les années 1920, les avancées médicales sont importantes. De nouvelles substances chimiques sont découvertes pour des maladies jusqu'alors incurables. Ces nouveaux procédés de guérison pour les souffrances physiques furent alors appliqués dans le domaine de la psychiatrie, dans l'espoir d'aider les patients. Par conséquent, il n'est pas rare que dans les établissements psychiatriques, on effectue des traitements expérimentaux.

Si un médecin n'a pas d'indice concernant le traitement de la psychose de son patient et que ce dernier ne réagit à aucune méthode générale, alors tous les médicaments, toutes les substances et tous les procédés possibles et imaginables qui ne tueront pas le malade peuvent être utilisés pour un traitement expérimental.



Cela concerne le traitement médicamenteux de nouvelles combinaisons chimiques découvertes et dont les effets ne sont pas encore examinés, mais également des substances telles que la caféine ou la térébenthine. Les moyens les plus appréciés sont ceux qui agissent sur la digestion et qui entraînent par exemple des diarrhées. Des tests au moyen du froid, de la chaleur, du bruit, du silence et autres conditions extérieures peuvent entrer en jeu.

Dans les années 1920, des essais ont été conduits pour étudier les effets des chocs électriques sur les troubles psychiques. Ces études conduisirent à la thérapie par électrochoc. Un médecin particulièrement enclin aux recherches pourra tenter de retirer une substance du cerveau en l'opérant afin de le soigner.

Qui sait, peut-être que l'un des investigateurs sera l'instigateur d'une nouvelle méthode de traitement réputée ?

Troubles et thérapies adaptées

Même si l'efficacité des traitements présentés n'est assurée que pour certains troubles psychiques, ils peuvent être utilisés pour d'autres problèmes. Les perspectives de guérison sont cependant plus faibles.

L'aperçu ci-dessous indique les méthodes recommandées en fonction des troubles.

Schizophrénie et autres troubles psychotiques	malariathérapie, traitement médicamenteux par convulsions, traitement par choc électrique, cure d'insuline, cure de sommeil
Troubles émotionnels	traitement médicamenteux par convulsions, traitement par choc électrique, cure d'insuline, cure d'opium en cas de dépression
Troubles liés à des substances	cure de désintoxication en cas d'empoisonnement
Angoisses	psychothérapie, cure d'engraissement, cure de sommeil
Troubles psychosomatiques	psychothérapie, cure d'engraissement, cure de sommeil
Troubles dissociatifs	psychothérapie
Troubles psychosexuels	psychothérapie
Troubles alimentaires	psychothérapie
Troubles du sommeil	mesures pour diminuer les états d'agitation, psychothérapie, cure d'engraissement, cure de sommeil, cure d'opium
Troubles obsessionnels	psychothérapie
Troubles de la personnalité	psychothérapie

Établissements psychiatriques

Les sociétés modernes isolent leurs fous dans des asiles. Certes, tout le monde de nos jours passe sont temps dans des établissements communautaires (par exemple les écoles, les bureaux ou les usines), mais les asiles, tout comme les prisons, se distinguent par le fait qu'ils sont *fermés*.

Normalement, une personne travaille à un endroit, se détend dans un autre et dort dans un troisième. Au contraire, la vie des internés ou des prisonniers se déroule dans un seul et unique lieu, parfois même dans quelques pièces d'un bâtiment. Cette situation génère des motifs comportementaux (combinés avec les raisons mêmes de l'existence des asiles) qui se reflètent dans la bureaucratie de l'établissement, les patients et même le personnel.

Un asile fermé existe afin de gérer un grand nombre de personnes dans un espace limité et de s'en occuper. En général, les missions d'un tel établissement sont limitées à fournir un toit et dépendent de l'entrée des pensionnaires, qu'elle soit volontaire ou non, s'il s'agit de criminels, etc.

Les besoins d'une institution médicale sont variables et le contrôle, ainsi que la gestion des patients, est un défi permanent.

Un sanatorium doit, d'une part, garantir la sécurité du public et, d'autre part, assurer le soin et le traitement des patients. Ces tâches doivent être accomplies avec des ressources limitées et les divers intérêts doivent s'équilibrer. Chaque asile décide de ses priorités.

La nature de la décision ne dépend pas seulement des ressources disponibles, mais également du climat social de la région, des opinions personnelles des responsables et même des gestions précédentes, plutôt conservatrices ou en avance sur leur temps.

Bien que certains individus et programmes expérimentaux puissent se démarquer des asiles normaux, nous allons examiner les établissements se trouvant « dans la moyenne » lors des années 1920.



Le personnel

Pour le personnel, l'asile n'est pas une institution fermée. Il a normalement la possibilité de rentrer chez lui le soir, ou tout du moins de prendre des congés. Le personnel assure sa propre sécurité et s'occupe du respect des règles par les patients. Ces deux missions ne sont pas toujours simples, car les malades mentaux sont plutôt imprévisibles. Seule une petite partie du personnel trouve leur contact agréable.

La tâche des **docteurs**, **psychiatres** et **aliénistes** est la guérison des patients. Ils tentent de rester informé des avancées des recherches et de la technique. Les **infirmiers** s'occupent de l'assistance de base, aident les médecins, administrent les médicaments et gèrent les maux urgents des patients.

Les **surveillants** et les **aides-infirmiers,** sans formation médicale, gardent les patients à l'œil lorsque les infirmiers ne sont pas disponibles. Ils sont également utiles pour la gestion des patients qui ne veulent pas coopérer, servent les repas et surveillent les activités. Ils assurent le rangement des parties communes et empêchent les flirts dans la propriété. Ce sont eux qui remarquent les patients qui ne mangent plus ou qui deviennent incontinents.

Enfin, il faut également du personnel pour faire tourner tout cela. Les **comptables** s'occupent de la paperasserie, les **cuisiniers** préparent les repas de tout le monde et les **concierges** et les **jardiniers** maintiennent l'asile propre et en ordre. Ces personnes ne sont pas, la plupart du temps, en contact avec les patients et ne sont pas formées pour cela.

Le personnel varie bien sûr, mais l'environnement inconfortable des employés garantit en général des postes à pourvoir. Si un personnage souhaite voir de plus près un asile pour l'examiner à la loupe, le moyen le plus sûr de passer inaperçu est de se faire engager.

Direction d'un asile

Avec ou sans ressources suffisantes, la tâche d'un directeur d'asile est d'une part de garantir la sécurité personnelle des patients, des employés et du public, et d'autre part d'interner, de soigner et de traiter les pensionnaires sans faire scandale. Lorsqu'un directeur prétend s'efforcer de satisfaire la sécurité des patients et leurs exigences, il tait l'importance capitale de l'aspect économique des choses.

Dans les années 1890, le personnel était là pour surveiller les patients et les retenir si nécessaire par la violence. Dans les années 1920, la gestion est la même, ainsi que les objectifs primaires, mais les développements dans les domaines de la psychiatrie et de la médecine permettent un traitement individualisé. De plus, la guérison des malades est un but de plus en plus recherché.

Le patient et l'établissement psychiatrique

Arrivée

La procédure d'admission est probablement le moment le plus traumatisant du séjour d'un patient. Pour couper tous les liens non voulus avec le passé, une grande partie des possessions du patient lui est confisquée, et ne lui sera rendue qu'à sa sortie. On lui donne ensuite les vêtements de l'asile qui remplacent les siens. Si nécessaire, on envoie le patient prendre un bain et ses vêtements sont nettoyés avant d'être stockés. S'il a des poux, il sera traité en conséquence et tondu.

Le nouvel arrivant se voit attribuer une chambre et un lit. Une infirmière ou un aide-soignant lui explique alors les règles à respecter dorénavant.

Au sein de l'établissement psychiatrique

La vie du patient est très réglementée et surveillée. Si un contact avec le monde extérieur est autorisé, ceci ne se fait que dans les limites définies et sous contrôle. Par exemple, le courrier du patient est passé en revue et les conversations qui pourraient le perturber sont évitées ou interrompues. Les jours et les heures de visite sont déterminés et les autorisations d'appel sont données dans des conditions strictes et les conversations sont écoutées.

Il y a rarement suffisamment de personnel pour occuper correctement les patients. Au milieu du XIXème siècle, la plupart des directions d'asiles reconnaissaient que les patients pouvaient effectuer des tâches simples. Parmi les établissements les moins progressistes, cela conduisit à les utiliser dans les usines comme travailleurs forcés. Entre temps, les activités ont été plus orientées vers le patient et de nature souvent plus créative.

Privilèges et punitions

Chaque établissement fermé développe un système de privilèges. Les pensionnaires dont le comportement est exemplaire sont récompensés par une meilleure nourriture, un traitement plus doux, voire même une date de sortie avancée. Une société se crée ainsi sur la base de la somme de ces privilèges.

Les violations des règles de l'asile entraînent en revanche un retrait des privilèges, allongent parfois la durée de l'internement ou du traitement et les patients rebelles peuvent même être malmenés ou rabaissés. L'utilisation des toilettes par exemple peut être interdite, et le malade se fait dessus en public.

Dans chaque maison de santé, le personnel cherche des moyens pour montrer aux patients qu'il dispose du contrôle total et que ces derniers doivent respecter les règles. Ce conditionnement renforce chez les patients la tendance à se soumettre au personnel, tant dans la parole que dans les actes.

Comportement au sein de l'établissement psychiatrique

Pour apprendre comment trouver son chemin dans ce monde contrôlé des privilèges et des punitions, on donne au nouveau patient un certain sentiment de valeur et l'impression qu'il peut disposer d'un contrôle (somme toute limité).

Idée de scénario : Fuite !

Les personnages sont internés, employés et/ou chercheurs dans un sanatorium. Une nuit, un incendie se déclenche et une grande partie des pensionnaires se retrouve libre. Le personnel soignant, qui doit normalement assurer le calme, a disparu dans laisser de traces. Les investigateurs doivent tout d'abord échapper aux flammes, puis récupérer certains malades dangereux et découvrir l'origine de cet étrange incendie ainsi que la disparition du personnel. Le gardien a ici l'occasion de présenter en toute liberté une large gamme de maladies mentales intéressantes et rares.

Il apparaît enfin qu'un seul patient n'a pas été récupéré : un mégalomane prédisant la fin du monde proche et un grand réveil après lequel il régnerait sur « ce monde ». En fait, ses amis tout aussi fous ont invoqué un Vampire de feu et permis sa libération.

Une recherche pointilleuse dans le passé de ce danger public attend les personnages et les conduira à son milieu social précédent. Au bout du chemin, ils pourront le retrouver, ainsi que ses amis.

Comte Horst von Neumann, noble souffrant d'amnésie
« Vous affirmez donc que nous avons roulé déjà deux fois aujourd'hui ? Le moteur est encore chaud ? Le moteur n'est pas chaud, et puis quand bien même, la température extérieure est très élevée ! »

Le comte von Neumann fait partie des murs de ce sanatorium qu'il considère comme sa propre maison. En principe, Horst von Neumann se lève de bonne heure et de bonne humeur. Son rire chaleureux et retentissant à la table du petit déjeuner (il apprécie plus souvent ses traits d'esprit que ceux qui l'écoutent) arrive même à réveiller les plus gros dormeurs.

Lors de son admission dans le sanatorium, il amena avec lui tout son parc automobile (14 au total) et possède son propre garage non loin de là pour pouvoir faire une course par jour. Cependant, en raison de son amnésie antérograde, qui lui fait oublier rapidement ce qu'il vient de faire, il en exige au minimum cinq.

Lars Albrecht, cultivateur de pommes de terre devin
« Épluche une pomme de terre et je te dirai qui tu es. »
Il y a environ 15 ans, un paysan dément fut interné. Il était passé sous les sabots de son cheval et avaient reçu de graves blessures à la tête.

Malgré ses dommages cérébraux, il avait conservé la sagacité qui l'avait caractérisé toute sa vie. Il réussit ainsi en quelques semaines à convaincre tous les patients et une partie des aides-soignants qu'il pouvait prédire le futur dans les épluchures de pommes de terre. Quelques mois plus tard, son état s'empira et il décéda brusquement. Plusieurs mois passèrent et un patient qui criait à qui voulait l'entendre qu'il était Lars Albrecht en personne fut admis dans l'établissement. Depuis lors, cet évènement se répète sans cesse. À chaque fois qu'un prétendu Lars Albrecht décède, un autre surgit peu après en affirmant posséder cette identité et des pouvoirs paranormaux.

Ce phénomène est bien connu du personnel, qui se satisfait de l'explication suivante : chaque génération de patient se transmet la connaissance du cas de Lars Albrecht et il y en a toujours un pour incarner son rôle.

Une compréhension de sa propre situation est pour cela inévitable. Il existe des réactions émotionnelles typiques par rapport aux établissements fermés. Certaines personnes se replient totalement sur elles-mêmes, d'autres refusent de coopérer et de se plier aux règles. Certains patients se convainquent qu'ils n'ont jamais eu mieux (une origine pauvre et de bonnes relations avec le personnel peuvent rendre ce fait possible et même réel). Enfin, quelques patients se mettent du côté du personnel, acquiescent à tout ce qu'il dit et tentent de mener une vie considérée comme idéale.

Une adaptation à leur situation d'emprisonnement aide les patients à être à la hauteur de l'institution et réduit la tension induite par la mise à l'écart du monde extérieur.

Plus le patient aura de contrôle sur lui-même, plus sa vie sera ressentie comme agréable.



Traitement des patients

La qualité et la mesure du traitement dans les maisons de santé ont beaucoup changé au cours des années. Dans les années 1890, un traitement efficace contre les troubles mentaux était extrêmement rare. Souvent, la « guérison » est plus dommageable que les troubles effectifs.

Les années 1920 sonnèrent le début de la psychanalyse. Les patients pouvaient être traités plus efficacement grâce à son application. Il ne faut cependant pas partir du principe que chaque patient suivait une telle thérapie.

Sortie

Dans les établissements dont le but n'était pas seulement d'isoler les fous de la société, la guérison et la sortie des patients étaient visées. Dès que les médecins pensent que le pensionnaire est guéri, il peut sortir.


STATE IDIOT ASYLUM, AT SYRACUSE.

Un séjour dans un établissement psychiatrique dans le cadre du jeu de rôle

Règles

On part du principe que la durée de l'internement d'un personnage doté d'une folie passagère est d'1D6 mois.

Chaque établissement dispose d'un **taux de survie, de guérison** et **de sortie**. En fonction de ces valeurs, le joueur détermine au bout d'1D6 mois si son personnage survit, est guéri et/ou quitte l'établissement. De nombreuses personnes restent après leur guérison dans un asile et il y en a tout autant qui sortent des maisons de santé bondées dès qu'elles montrent des signes d'amélioration.

Au bout d'1D6 mois :

(1) Le joueur jette 1D100 pour le *taux de survie* de l'établissement. Si la valeur est inférieure ou égale au taux, le personnage survit. Si la valeur est supérieure, le personnage meurt. Le gardien doit alors expliquer les raisons et les circonstances du décès. Celles-ci peuvent être des infections graves, un meurtre parmi les pensionnaires ou un accident. Voir également le paragraphe suivant « Décès au sein de l'établissement psychiatrique ».

(2) Si le personnage vit encore après l'étape (1), le joueur jette 1D100 pour le *taux de guérison*. Si la valeur est inférieure ou égale au taux, le personnage revient à la raison et regagne 1D3 points de SAN par mois de séjour. Si la valeur est supérieure au taux, mais inférieure à 96, le personnage perd 1D4-1 points de SAN pour la période complète. Si la valeur est comprise entre 96 et 00, il perd 1D6 points de SAN et subit une rechute ou tombe dans une autre forme de folie.

(3) Que le personnage soit soigné ou non, il jette toujours 1D100 pour le *taux de sortie*. Si la valeur est inférieure ou égale au taux, le personnage sort. Si

le personnage est guéri, il jette 1D100-50. Cela représente une probabilité supérieure qu'un patient guéri sorte, par rapport à un patient non guéri.

(4) Pour un personnage guéri, mais non libéré, la procédure commençant à l'étape (1) est répétée au bout d'1D6 mois supplémentaire. Un personnage qui, malgré sa guérison, n'est pas libéré dans la dernière étape (ce qui est peu susceptible de se produire lors du test) n'est alors concerné pour le taux de guérison que par un résultat entre 96 et 00. Dans ce cas également, il conserve le bonus de 50 points lors du test de *sortie*.

S'il échoue, la procédure se répète jusqu'à sa sortie ou sa mort.

Décès au sein de l'établissement psychiatrique

En moyenne, dans les années 1890 à 1920, 7,5 % des patients décède par an. Ce chiffre est augmenté par la présence de pensionnaires séniles dont la mortalité s'élève à 25 %. Pour les personnages, le pourcentage est d'environ 5 par an. Cette valeur nécessite une répartition plus poussée des causes de décès. On peut être certain qu'un certain nombre de meurtres passe inaperçu ou est maquillé. Officiellement, 0,8 % des décès est causé par des meurtres.

Il est possible que de nombreux patients tués entrent dans la catégorie « autres violences extérieures », ce qui sonne mieux que « tué par un gardien » et permet d'éloigner la police et la médecine légale. Des meurtres supplémentaires sont probablement classés dans « suicide » ou « cause inconnue ».

Le gardien peut choisir la cause dans le tableau suivant ou lancer 1D100.

Cause du décès	Probabilité	1D100
Affection cardiaque	13 %	01-13
Tuberculose	13 %	14-26
Hémorragie cérébrale	10 %	27-36
Pneumonie	9 %	37-45
Néphrite	7 %	46-52
Diarrhée/Entérite	7 %	53-59
Suicide	6 %	60-65
Syphilis	5 %	66-70
Meurtre	5 %	71-75
Pellagre*	4 %	76-79
Cancer	4 %	80-83
Cause inconnue	4 %	84-87
Paralysie des voies respiratoires	3 %	88-90
Autres	10 %	91-00

* Pellagre : maladie due á la malnutrition ou à une alimentation pauvre en tryptophane et en vitamine B3.

Derrière la catégorie « Autres » se cache une sélection de types de décès potentiels rares ou horribles : typhus, diphtérie, grippe, encéphalite, infection purulente, septicémie, diabète, épilepsie, méningite, encéphalomalacie, ulcères, appendicite, etc.

La catégorie « cause inconnue » est destinée aux gardiens créatifs.

Il peut s'agir de la visite de Shantaks ou de Chiens de Tindalos, de sacrifices humains au changement de saison, d'enlèvements passés inaperçus par des soucoupes volantes : laissez libre cours à votre imagination.

Établissements psychiatriques à usage personnel

Puisque le type et la qualité d'un asile sont déterminés par les trois facteurs mentionnés plus haut, les maisons de santé présentent autant de différences que la combinaison de leurs valeurs.

La question se pose alors de l'établissement auquel on souhaite confier un investigateur. Bien sûr, ceux-ci sont parfois internés de force. Les établissements sont évalués par les autorités (et donc le gardien) pour le choix du plus adapté.

Le cas le plus général est le suivant : l'investigateur (grâce aux indications plus ou moins subtiles de ses compagnons) se rend compte qu'il a besoin d'une aide extérieure professionnelle.

S'il envisage un séjour dans une maison de santé, le choix de l'établissement « adéquat » peut déjà augmenter le plaisir du jeu si le gardien a préparé une petite sélection de son cru.

Ci-dessous sont décrits divers établissements *très* différents. Leur situation géographique est à définir et une adaptation du nom est à effectuer en fonction du pays dans lequel ils se trouvent :

- L'Hospice du Parc, un très bon établissement médical en bon état ;
- La Clinique Freitag, noble, chère et confortable ;
- L'établissement Basilisse pour les malades mentaux et les déments : une institution publique avec des médecins compétents ;
- La clinique thérapeutique St Augustin : un établissement confessionnel avec de légers défauts ;
- L'Hôpital Storm : un établissement galeux à la limite du supportable ;
- La maison de repos Jesufer : elle promet, grâce à des traitements expérimentaux, une guérison ou une mort rapide ;
- La maison de santé Benoît : un établissement kafkaïen dans lequel la guérison et la sortie sont des hasards imprévisibles ;
- Le sanatorium Hariman : un enfer comme on n'en trouve que dans les livres.

Samara et Alice, sœurs disparues, 7 et 11 ans
« Am, stram, gram, pic et pic et colégram, bour et bour et ratatam, am, stram, gram. »

Ce furent les derniers mots que Daniela Fischer entendit résonner dans le corridor avant que les enfants ne disparaissent pour toujours. Daniela Fischer souffre d'hystérie et a été internée à la demande de son mari dans le sanatorium Storm. Ses filles venaient régulièrement lui rendre visite. Ce jour-là, elles se faufilèrent dans l'aile ouest pour jouer à cache-cache… et ne réapparurent pas. Le bâtiment fut fouillé de fond en comble, chaque buisson et chaque cachette fut passée en revue, en vain.

Quelques semaines plus tard, Daniela Fischer sombra dans la catatonie et demeura jusqu'à sa mort dans l'institution.

Vingt ans se sont passés depuis cet évènement. Dans les années suivant leur décès, de plus en plus de voix s'élevèrent, affirmant percevoir des comptines et des ricanements enfantins depuis l'aile ouest. Plus étrange encore est ce portrait du sanatorium dans un journal. Sur toutes les photographies, on peut voir deux petites filles. Cependant, le photographe jure n'avoir vu aucun enfant sur place.

Monique Tietze, abbesse impérieuse, 79 ans
« Nous devons tout d'abord détruire le mal avant de pouvoir former quelque chose de bon à partir des éclats. »

Courbée par le poids des années, les cheveux blancs et frisés, des mains témoignant d'une vie passée à travailler dur, l'abbesse dirige cet établissement d'une main de fer. Ses idées peuvent être, si l'on est indulgent, considérées comme pour le moins surannées. Celui qui réussit à la mettre en colère doit néanmoins constater que son corps est encore capable de déployer des forces insoupçonnées et qu'elle est apte à mettre un patient à terre avec quelques coups puissants de sa canne insignifiante.

L'Hospice du Parc

« L'intégration en place de l'isolation ; cette pensée est le fondement de l'établissement et ce fondement est celui qui doit tracer la voie vers la normalité. »
Extrait du discours du maire lors de l'inauguration de l'hospice

Lits : 65
Occupation : 50
Personnel : 15
Taux de survie : 96 %
Taux de guérison : 75 %
Taux de sortie : 25 %

L'établissement fut conçu comme une institution propice à la contemplation, mais passant inaperçue dans un parc d'un quartier pittoresque ayant le charme d'une petite ville. Ce que pensait naïvement le fondateur, c'était que la vie à côté de la bourgeoisie permettait à des parties du monde sain et à la normalité de rejaillir potentiellement sur les patients. Ses grandes surfaces vitrées offertes par les vérandas et les terrasses en toit, protègent du vent et des intempéries tout en accrochant l'œil des promeneurs du parc.



La doctrine de la maison consiste en un traitement respectueux des pensionnaires. Les mesures de contraintes telles que les entraves aux mains et aux pieds ne sont prises qu'en dernier recours, dans des situations critiques, afin de ne pas perturber la relation de confiance entre le patient et le thérapeute.

Chaque patient dispose de la plus grande liberté possible et peut organiser son quotidien comme bon lui semble dans la mesure de ses capacités. Seuls les repas sont déterminés et sont servis à 8h00, 12h00 et 18h00. L'utilisation occasionnelle de la pharmacopée est toujours faite avec parcimonie. La plupart des activités sociales sont destinées à renforcer le sentiment de groupe et la cohésion dans l'asile.

À cette fin, des soirées jeux sont souvent organisées, ainsi qu'une soirée dansante une fois par mois. Chaque week-end, des excursions sont mises en place dans les zones touristiques environnantes et le personnel de bureau sert à ces occasions d'accompagnateurs supplémentaires. Lors de certaines manifestations, le voisinage est également convié afin de mettre en pièces les préjugés des habitants et que les patients aient un contact avec le monde extérieur.

Chaque patient doit effectuer au moins trois heures de service d'intérêt général par semaine, par exemple la cuisine, le nettoyage, ou l'organisation des excursions. Le jardinage est l'activité la plus appréciée parmi les pensionnaires.

Dans cet asile, on peut faire la connaissance de Lars Albrecht, dont les dons fantastiques font jaser.

La Clinique Freitag

« Des vins de premier choix, un golf bien entretenu et des compagnons fous illustres. Où se sentirait-on mieux sur Terre ? »
Johann Leukers, ancien armateur et patient de la première classe

Lits : 230 (80 en 1re classe et 150 en 2nde classe)
Occupation : 150
Personnel : 200
Taux de survie : 97 % (1re classe) / 97 % (2nde classe)
Taux de guérison : 48 % (1re classe) / 55 % (2nde classe)
Taux de sortie : 35 % (1re classe) / 25 % (2nde classe)

La Clinique Freitag fut conçue pour l'élite, avec du personnel compétent, pour les personnes des classes supérieures et riches qui sont « sorties des rails ». Les avis des bienfaiteurs concernant le luxe et les équipements que devait proposer une maison de santé divergeant, deux classes furent créées après la mise en place de l'établissement. Dans la première classe se trouvent ceux pour qui l'argent ne joue *aucun* rôle et qui ne veulent rien rater du luxe mis à leur disposition et dont ils avaient toujours profité chez eux.



Tous les patients ne sont pas déments au sens médical, loin s'en faut. Les familles riches envoient dans ce sanatorium leurs parents gênants, ou bien les pensionnaires se retirent dans cet endroit éloigné afin de fuir le tumulte de la ville ou leur épouse et de se ressourcer quelques mois. Dans la seconde classe se trouvent les pragmatiques qui souhaitent un bon traitement à des prix convenables, ainsi que ceux qui ne peuvent plus s'offrir la vie en première classe car leur famille ne veut pas dépenser plus d'une certaine somme pour leur séjour. On peut dire que la première classe comprend les nobles séniles et le beau monde, tandis que la seconde est un mélange d'anciens politiques ronchons, de traders souffrant de syndromes d'épuisement et de romanciers sans inspiration ou au cœur brisé.

Les patients de la première classe sont hébergés dans le plus reculé des trois bâtiments principaux. Ils y disposent de la meilleure vue sur la région idyllique. Du point de vue des médecins qui leur rendent quotidiennement visite et des mesures thérapeutiques proposées, la première classe est plus proche d'un centre de bien-être que de l'idée qu'on se fait d'un établissement psychiatrique. Le petit déjeuner est apporté au lit, les repas (déjeuner et dîner) sont constitués d'un somptueux buffet et sont pris dans une salle de réception au son des violons. Des massages, des saunas, des hammams, une piscine et même un golf sont à la disposition des patients de la première classe (ceux de la seconde classe doivent payer pour y accéder).

Les chambres des patients sont clinquantes, et les poignées de porte dorées font tout autant partie du décor que les lits à baldaquins, les chaises longues et les bibliothèques personnelles disposant d'un large choix littéraire. Les pensionnaires jouissent de la plus grande liberté qui soit et on consent à tous leurs caprices. Tous leurs souhaits, tant que les familles mettent la main à la poche, sont réalisés.

L'inconvénient majeur est l'inefficacité médicale de ces procédés. Le bâtiment central est consacré aux patients de la seconde classe. Ils disposent de chambres équipées avec toilettes privées et choisissent leur menu parmi trois proposés. L'essentiel des privilèges des patients de la première classe leur est accessible moyennant finance.

Le bâtiment le plus en avant abrite les espaces dédiés aux traitements, à la gestion et les chambres de présentation dans lesquelles il est possible de séjourner si le visiteur ne veut pas repartir le jour même. Le tarif est néanmoins princier.

Les bâtiments de l'établissement sont bordés de parcs bien entretenus et de jardins de senteur avec des massifs innombrables dans lesquels s'affairent tous les jours des jardiniers étrangers.

La partie est du jardin est délimitée par le « buisson cracheur » qui possède une si mauvaise réputation que les espaces verts autour de l'aile est des bâtiments principaux sont évités par presque tous les patients. Il s'agit d'une haie d'environ 100 m de long qui sépare le jardin du golf. Il y aurait eu quelques accidents lors desquels des pensionnaires auraient été blessés par des balles de golf ayant traversé la haie et la rumeur selon laquelle la haie aurait attaqué les patients s'est répandue.

Au centre du parc aux cygnes, flanqué d'un étang en forme de serpentin, trône un pavillon d'un blanc pur en forme d'anneau. Dans l'anneau extérieur, plutôt haut, se trouvent de nombreuses tables et chaises pour les hôtes, alors que la partie interne est dotée en fonction de l'occasion d'une scène ou d'une piste de danse. Le calendrier des évènements est bien rempli. Pour les occasions spéciales, un orchestre philharmonique joue. Au programme habituel, on compte les soirées dansantes au rythme d'un célèbre groupe, les pièces de théâtre ou encore les soirées lecture.

En raison de son offre culturelle, l'établissement est très connu et hautement considéré. Sur le plan médical, les procédures fonctionnent bien mieux en seconde classe, car en première, les patients recevant toute l'attention qu'ils souhaitent sont trop sollicités.

L'établissement Basilisse pour les malades mentaux et les déments

« Ce n'est que lorsque les mécanismes du travail, de l'ordre et du châtiment corporel s'imbriquent parfaitement que nous arrivons à faire d'un idiot un honnête homme. »
Prof. Dr Raimund Winter s'adressant au collège

Lits : 250
Occupation : 240
Personnel : 50
Taux de survie : 94 %
Taux de guérison : 52 %
Taux de sortie : 29 %

Cet établissement se trouve en plein centre d'une grande ville, ou plutôt y est enfoui. Ce bâtiment en grès a été construit dans un quartier misérable entre deux bureaux sur une artère principale.

Dr Lukas Theodorus Jesufer, médecin-chef narcissique, 61 ans
« Les patients de notre établissement se rapprochent chaque jour un peu plus de la normalité. »

Même s'il surjoue ses défauts, Jesufer est extrêmement arrogant et narcissique. Son comportement est calculé et ses mots et gestes apparaissent donc comme superficiels. Dans la sphère scientifique, Jesufer est considéré comme un coryphée du domaine de la recherche clinique sur le cerveau. Il a contribué avec des articles dans *Science et Nature* à la compréhension neurophysiologique des troubles du comportement chez l'homme et le singe.

Cependant, pour lui, les limites éthiques actuelles sont bien trop étriquées. Les souffrances des malades pourraient être bien moindres, d'après lui, si l'éthique ne renvoyait pas au placard les esprits novateurs et ambitieux. Pour pouvoir poursuivre sa soif de recherches sans être proscrit par la société, Jesufer mène une double vie ; d'un charmant universitaire, il devient tortionnaire au nom de la science. Seuls les deux autres médecins de l'institution, le Dr Ludwig Heiwald et le Dr Ernst Strebler, le connaissent sous ce jour et soutiennent activement ses expériences. Ils se sont connus tous les trois lorsqu'ils étaient encore étudiants, dans une corporation, et se sont rapidement rendu compte qu'ils avaient de grandes affinités de points de vue (vraiment extrêmes). Lorsque l'on proposa à Jesufer la direction d'un nouvel établissement, il sauta sur l'occasion et convainquit Heiwald et Strebler de construire une machine qui devrait ouvrir à la science une fenêtre sur les profondeurs de l'âme humaine : le bénépathographe de Jesufer.

Le bénépathographe de Jesufer
L'œuvre de Jesufer est composée d'une unité de commande et d'un casque, posé sur le crâne et qui le coiffe jusqu'au niveau de l'occiput. Cela ressemble un peu aux filets pour les cheveux utilisés pour les mesures d'électro-encéphalogrammes. À la place des électrodes, 61 canules filetées sont introduites dans le casque, réparties sur toute la surface du crâne à intervalles réguliers.
L'unité de commande est une machine massive et à l'aspect primitif dont les systèmes auxiliaires occupent une grande partie du laboratoire.

D'innombrables câbles relient le casque avec un pupitre de commande impressionnant doté d'un nombre vertigineux de boutons, leviers, sélecteurs, aiguilles de mesure et autres affichages numériques. Cette machine diabolique se réveille en cascade, le courant partant du pupitre de commande et chaque système auxiliaire alimentant le suivant. Le léger bourdonnement du démarrage se transforme peu après en une symphonie infernale, dirigée par les pilons métalliques de cylindres massifs, accompagnée par le grésillement des chutes de tension électriques, l'aboiement des courroies distendues et les lamentations des roues dentées non huilées.



Deux représentations grandeur nature des patrons de l'hospitalité St Julien et Ste Basilisse flanquent l'entrée. Hormis les arches des fenêtres, les formes géométriques strictes règnent ici. Les patients sont répartis par étage en fonction de leur sexe, les hommes au premier et les femmes au deuxième. Chaque étage dispose d'une salle commune, de sanitaires et d'une salle à manger avec un monte-charge provenant de la cuisine située à la cave. Seules certaines salles spécifiques telles que la salle de conférences (au rez-de-chaussée), la bibliothèque (au premier étage) et la salle de musique bien garnie (au deuxième étage) sont accessibles à tous.

Même si l'établissement est moderne, la vie des pensionnaires est tout sauf agréable. La philosophie de base de ce sanatorium repose sur la pensée que le développement d'une maladie psychique est lié à l'incapacité grandissante de surmonter le quotidien. Un déroulement sévère et bien organisé doit donc forcer le processus de guérison. Le travail à la pièce sur les machines à coudre pour les femmes et les établis pour les hommes, ainsi que les châtiments corporels, font partie des procédés employés. Ceux qui refusent de s'exécuter se retrouvent rapidement au sous-sol avec une camisole de force, dans une cellule capitonnée ou dans une séance de thérapie par choc électrique, utilisée ici comme mesure disciplinaire. Malgré tout, l'établissement dispose de médecins compétents et motivés.

La structure militaire qui caractérise cet établissement est sous la responsabilité du Prof. Dr Winter. Il fait figure de légende parmi les pensionnaires, car bien qu'il soit derrière chaque mesure thérapeutique, les patients ne connaissent rien de lui hormis son nom. Son existence et son apparence sont sujettes aux spéculations les plus folles. Il aurait des sourcils aussi broussailleux que ceux d'un loup-garou et serait introuvable les nuits de pleine lune. Il serait de plus trois fois veuf, et aurait perdu ses femmes dans des accidents tragiques. Il y a quelques années, la main d'un patient se serait flétrie après s'être levée sur le médecin chef et la cuisinière de l'époque se serait pendue dans le grenier après un cadeau de Winter, une poupée de porcelaine récitant des recettes de cuisine. De nombreuses rumeurs le concernant peuvent être reléguées au rang de pure imagination, mais il est bien connu qu'il n'y a pas de fumée sans feu…

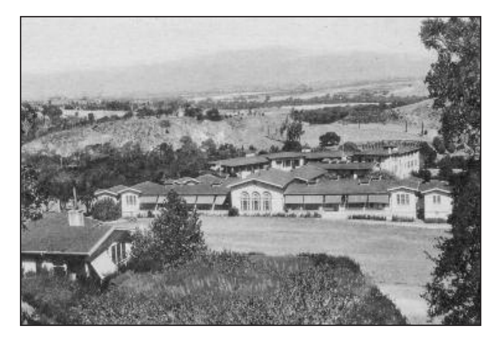
La clinique thérapeutique St Augustin

« Miséricorde et bonté pour les bons et les sages. L'insoumission et la rébellion sont cependant à vaincre avec les poings serrés de la foi. »
L'abbesse lors de l'accueil du personnel médical

Lits : 130
Occupation : 105
Personnel : 40 (dont 20 nonnes)
Taux de survie : 93 %
Taux de guérison : 43 %
Taux de sortie : 25 %

Autrefois se trouvait sur ce terrain le cloître de l'ordre de Saint Jean consacré par Saint Augustin, jusqu'à ce qu'une épidémie emporte en quelques semaines tous ses pieux serviteurs et ne se transforme en abri pour les vagabonds et les criminels.

Il y a environ trente ans, les ruines du cloître furent rasées et les fondations d'un établissement psychiatriques posées. Cette institution est dirigée par les médecins sous la direction de l'Église.



L'espace est divisé en un bâtiment principal, deux ailes principales indépendantes et un grand nombre de maisons. Dans les ailes principales, on trouve respectivement les hommes et les femmes qui ont besoin d'une surveillance permanente.

Les patients moins préoccupants qui souhaitent disposer d'une sphère un peu plus privée peuvent loger dans les maisonnettes.

En cas de possibilités financières, une infirmière privée peut être engagée pour s'occuper exclusivement des besoins et des jérémiades du patient concerné. Dans le cas contraire, ce sont les nonnes qui se chargent de ces tâches.

Les bains existant du temps du cloître, une construction circulaire spacieuse dans une cuvette à quelques centaines de mètres des bâtiments principaux, peuvent être atteints par une piste abrupte. Ils entourent deux sources d'eau chaude naturelles qui jaillissent de la terre. Les moines connaissaient déjà les effets revigorants et sains d'un bain et cette tradition se perpétue au sanatorium.
Les cinq médecins présents sont tous renommés et les aides-soignants bien formés. Les patients participent à ces séances de psychothérapie plusieurs fois par semaine et le médecin-chef, le Dr Heinrich Gumbach, s'entretient personnellement avec chaque patient au moins une fois par semaine lors de ses visites.

À l'inverse, les sœurs sont extrêmement conservatives et hors du temps, leur monde est à mille lieux des changements et de la modernité. Elles voient les malades comme des pêcheurs et pensent que la clé de leur guérison est d'arriver à surmonter leur propre capacité à pêcher. L'abbesse prône un quotidien difficile et sobre. Les patients doivent faire leur lit avant le lever du soleil et s'adonner, après un petit-déjeuner substantiel, à des travaux physiques dans les champs environnants afin de se purifier. Pour cela, des outils primitifs tels que des fléaux et des faux sont à leur disposition. Celui qui ne s'exécute pas peut craindre de se voir administrer par les nonnes un calmant homéopathique (consacré par l'abbesse).

L'hôpital Storm

« La maison de fous comme reflet de l'âme malade. Là où des têtes dégénérées folâtrent, le bâtiment est maladif et recouvert de moisissures. Les tapisseries se décollent, le four toussote et des vers sortent des robinets. »
Extrait du journal intime d'un patient

Lits : 45 (et 45 autres dans l'aile ouest actuellement désaffectée)
Occupation : 40
Personnel : 8
Taux de survie : 90 %
Taux de guérison : 35 %
Taux de sortie : 40 %

Dans un lieu reculé au beau milieu des bois, cette institution privée est financée par l'héritage du philanthrope Heinrich Storm, qui légua sa propriété à la commune à la condition que celle-ci soit un « refuge pour les malades mentaux ». Autrefois, ce manoir transformé en établissement psychiatrique était somptueux, entouré de roseraies bien entretenues et d'un petit étang. Cependant, depuis que les fonds se sont taris, le temps qui passe fait son œuvre. Les fleurs sont remplacées par des mauvaises herbes et des épineux qui écorchent les promeneurs inattentifs, et l'étang est devenu un marécage. Du lierre recouvre en grande partie les immenses façades, de sorte que le délabrement du bâtiment ne se voit qu'après un examen un peu plus minutieux. Certaines fenêtres sont obstruées, d'autres fendues ou même cassées, à cause d'une tentative de fuite, et ne sont réparées qu'à la hâte.



Une fois le seuil de la porte passé, on se retrouve cinquante ans en arrière. Il flotte dans l'air confiné une odeur fade de médicaments et de vieux livres. Le peu de mobilier encore présent est poussiéreux et usé. Les marches de l'escalier craquent à chaque pas et même à l'étage, il règne le sentiment de se trouver dans une cave sans ouverture sur l'extérieur. Les appareils médicaux semblent brutaux et vieillis, et les médicaments sont des restes dont la date de conservation est dépassée depuis fort longtemps. Puisque moins de la moitié des lits sont occupés, toute l'aile ouest s'est retrouvée désaffectée depuis des années. Personne ne sait ce qui s'y trouve et peu d'entre eux y portent un intérêt. Une conduite d'eau a dû un jour éclater, car de l'humidité s'est infiltrée ça et là dans les murs. À de nombreux endroits, ces derniers sont fissurés et des bosses se sont même formées. Des cultures de champignons gigantesques se développent également dans les plafonds de certaines pièces.

La décrépitude est partout et cela a aussi un incident sur les personnes. Le personnel et les patients sont sous-alimentés et maladifs, leurs yeux sont cernés et leur visage livide, et leur peau fine recouvre mollement leurs pommettes saillantes. Même les nouveaux arrivants les plus en forme tombent peu après dans un état de somnolence, que ce soit en raison de leur environnement désolé ou de l'intervention des soignants, dont le maître mot est apparemment de maintenir le silence. Celui qui trouve un emploi autre part a déjà tourné les talons, de sorte que les médecins présents sont d'une compétence douteuse. Si les méthodes thérapeutiques ancestrales ne conviennent pas à un patient, les procédures telles que la contrainte, le confinement ou la lobotomie sont rapidement utilisées.

Occasionnellement, un système auxiliaire furieux de la taille d'une armoire crache de la vapeur brûlante dans la pièce surchauffée.

Si la tête d'un patient est fixée dans un support correspondant et coiffée du casque, les canules filetées perforent le crâne sans apport d'anesthésiant, et par conséquent avec une douleur insupportable. Une fois le crâne percé, les canules ont un accès direct au cerveau. Jesufer peut alors mesurer de façon passive les champs magnétiques et électriques générés dans le crâne, exciter des parties définies du cerveau par des impulsions électriques ou encore entreprendre des interventions chirurgicales.

Toutes les pièces de la machine ont été fabriquées par Jesufer et ses collègues Heiwald et Strebler dans leur atelier à la cave. Ce travail leur a demandé une année entière et les plans peuvent être trouvés dans un tiroir fermé à clé du bureau de Jesufer. Sans une étude approfondie des schémas, il est presque impossible de se servir correctement de cet appareil très complexe.

Étonnamment, la machine fonctionne souvent très bien et contribue à des guérisons… lorsqu'elle ne tue pas le patient…

Prof. Dr Raimund Winter, médecin-chef, 63 ans
« La paresse est le malaise des simples d'esprit. »

Depuis qu'il a échappé de peu, il y a quelques années, à une tentative de meurtre perpétrée par l'un de ses patients, le Prof. Dr Winter évite autant que possible tout contact avec les pensionnaires et ressent envers les malades dégoût et exécration. Il reste le moteur de cette institution, mais en coulisses. Le corps médical est sous sa férule, les plans thérapeutiques sont révisés à sa guise et c'est lui qui prend les décisions concernant le bien de patients qu'il ne voit jamais. Si ces rêves pouvaient être transformés en réalité, il y a longtemps que l'établissement se serait transformé en camp de travail.

Plus d'un patient est sorti d'ici sans être guéri. Le soir, les patients sont enfermés dans les dortoirs et un silence de mort s'abat sur le lieu, perturbé par le crachotement de la tuyauterie de chauffage et un bruit qui ressemble à un robinet d'eau qui goutte, mais dont l'origine n'a pour l'instant pas été découverte.

La maison de repos Jesufer

« Ceci est le lieu de mes rêves, mais en plus moderne, avec plus de machines, habillé d'un blanc stérile. Jesufer, le cornu, me nargue, et ses grosses seringues sont les tridents avec lesquels il nous asticote. »
Gravé sous un matelas

Lits : 75
Occupation : 60
Personnel : 16
Taux de survie : 85 %
Taux de guérison : 85 %
Taux de sortie : 30 %

« Un sanatorium comme il n'en existe pas », titrait il y a peu un journal local dans un article concernant la maison de repos, qui grâce à son directeur éminent, a bonne réputation dans la presse. L'équipe médicale est très compétente et le personnel soignant bien formé et motivé. L'établissement ne manque de rien, les repas sont bons et les thérapies efficaces, le soin apporté au patient est de qualité, et le personnel soignant amical. Les pensionnaires disposent d'un large choix d'activités : un sauna, une salle de jeu avec des jeux de société, une salle de lecture avec une grande sélection de littérature contemporaine et classique, ainsi qu'un terrain de cricket à l'arrière du bâtiment. De plus, l'établissement possède un poulailler et une prairie avec trois vaches et un terrain délimité de façon plus symbolique qu'efficace. Le bâtiment n'est fermé que la nuit.



Même les citadins invétérés ne résistent pas à la force d'attraction de cet endroit idyllique et passent souvent des heures à observer les oiseaux à l'ombre d'un pommier ou tout simplement à somnoler. Comme la route qui passe le long du sanatorium est complètement oubliée et abandonnée, le peu de fois où un véhicule circule est vécu comme un moment sensationnel par les patients, qui observent ce phénomène depuis les jardins ou les fenêtres. Il n'y a pas de réveil dans cette maison de santé, juste Josef, le coq, qui sort les dormeurs de leur torpeur au lever du jour. La seule chose impénétrable dans cet établissement est le Dr Jesufer, le médecin-chef.

La maison de santé Benoît

« L'entrée dans la salle de musique n'est autorisée qu'aux personnes disposant du formulaire adéquat. Le formulaire peut être demandé au guichet 2 sur présentation du laissez-passer A38. »
Panonceau à côté de la salle de musique

Lits : 80
Occupation : 75
Personnel : 70 (dont 56 pour la gestion)
Taux de survie : 92 %
Taux de guérison : 10 %
Taux de sortie : 40 %

Derrière la façade insignifiante de ce bâtiment de style gothique pulse un appareil de gestion puissant, une excroissance pathologique de la bureaucratie, qui menace de s'étouffer lentement dans un labyrinthe toujours plus inextricable de formulaires et de paperasseries qui semblent être privés de toute cohérence du fait de leur nombre et de leur complexité.

Les nouveaux patients obtiennent un règlement intérieur de la maison une fois qu'ils ont terminé leur procédure d'admission écrite de plusieurs heures. Ce règlement énumère les heures d'accès de chaque pièce et les conditions à remplir pour y accéder (souvent une autorisation écrite dont la demande doit l'être également). Le point de départ le plus important pour les patients est constitué par les trois guichets au rez-de-chaussée. En effet, chaque mesure doit être notée, confirmée par les instances supérieures, tamponnée, signée et archivée. Les archives remplissent le sous-sol plein à craquer. Sur les rayonnages en métal renforcés, les documents sont empilés sur plusieurs mètres de haut. Néanmoins, en raison du manque de place, ils se retrouvent parfois tout simplement dans les étroits passages. L'étourdi qui ouvre l'une des vieilles armoires se retrouve englouti sous une avalanche de dossiers.

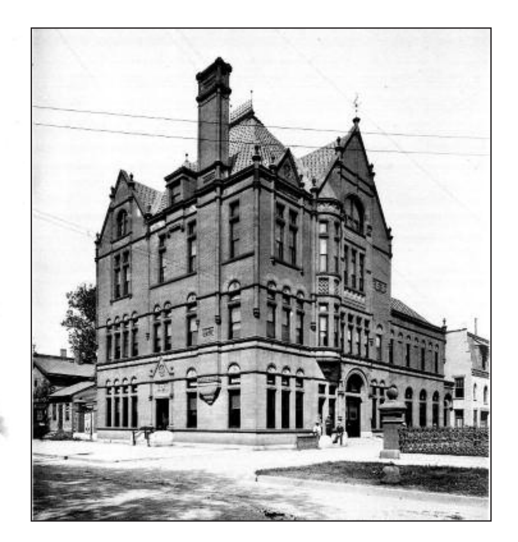
Madame Holla est l'archiviste et la seule personne à pouvoir se repérer dans ce chaos et son absence serait synonyme de fin du monde. Il existe certes un catalogue de plusieurs milliers de pages qui recense chaque

Dr en droit Franz Kaminer, fondé de pouvoir de l'établissement psychiatrique
« Si vous aviez jeté un œil au règlement de la maison, vous auriez été informé que pour l'utilisation du sauna, mon accord écrit, à venir chercher au moins deux semaines avant la première utilisation, est indispensable. »

Kaminer, un être peu engageant, dégingandé, au nez aquilin, au regard dur et haineux, s'occupe des intérêts du sanatorium. Il dispose d'une grande marge de manœuvre en ce qui concerne l'acquisition de nouveaux dispositifs, la transformation et la rénovation des bâtiments ainsi que l'embauche du personnel. Même si ce n'est pas dans ses fonctions, il rôde volontiers dans les couloirs, tel un prédateur, en particulier au rez-de-chaussée ou au premier étage. Ses yeux scrutent alors tout ce qui passe, à la recherche perpétuelle de celui qui ne se conforme pas aux règles. Il aime également râler à propos du rythme de travail léthargique des aides-soignants ou faire le guet près des guichets en attendant de surprendre les employés à discuter ou à lambiner. Kaminer est un pingre. Si un achat est nécessaire, il fait appel à un comité d'experts, et ce même pour les acquisitions les plus triviales, qui doit justifier l'achat par rapport aux coûts engendrés. Une fois que le comité a rendu son jugement, un rapport est établi et envoyé à la comptabilité. Celle-ci autorise l'achat au bout d'une période indéterminée et met les fonds à disposition ou refuse.

Pour les embauches, la devis de Kaminer est : « Quand un arrive, un autre s'en va ». Puisque la machine engouffre de plus en plus de ressources, cela signifie en pratique que le personnel soignant diminue de plus en plus, bien qu'il soit la colonne vertébrale d'un établissement psychiatrique, alors que le personnel administratif progresse sans limite, tel un chancre.

Malgré sa position de pouvoir, Kaminer n'est qu'une roue dentée de l'engrenage du sanatorium. Il est sous la responsabilité du directeur Schmetz, l'un des « là-haut » et ne le connaît pas lui-même, car ils ne correspondent que par écrit.



emplacement d'archivage avec précision, mais un œil non exercé est incapable de deviner où pourrait se trouver un document précis, sans compter que l'utilisation extensive d'abréviations non expliquées rend l'affaire totalement indéchiffrable. Hormis Madame Holla, tous les autres peuvent par conséquent laisser le catalogue de côté et plonger dans l'océan des actes dans l'espoir de tomber un jour par hasard sur le papier souhaité.

Les patients sont bien sûr dépassés par ces règlements. Certains d'entre eux qui y séjournent depuis des années n'ont jamais vu un seul psychothérapeute et, pour les nouveaux, il n'est pas rare qu'ils apprennent au bout de quelques semaines par courrier interne que leur thérapie a déjà commencé. Une machinerie humaine d'une telle complexité est naturellement sujette à de nombreuses erreurs. Il y a déjà eu de nombreux cas de patients, qui, après des mois d'attente à ne rien faire, obtinrent leur autorisation de sortie, sur laquelle était indiquée que la thérapie avait été réussie et que le patient était en bonne santé.

Les ratés du sanatorium sont dus à l'absence de responsabilités définies. Pour ainsi dire, personne ne se sent en charge du bien des patients et il est inutile de demander conseil aux aides-soignants et aux infirmières. Une question déclenche une cascade d'évènements qui envoient le patient de personne en personne ne disposant pas des droits nécessaires et ne pouvant donc pas dire un mot sur le sujet.

En général, cette procédure se solde par l'un des deux résultats suivants :
Le patient est renvoyé à une personne déjà contactée et se perd ainsi dans une chaîne infinie d'instructions.

On lui dit que la personne en charge est « là-haut » et qu'elle n'est accessible que par écrit.

Le « là-haut » désigné par le personnel est le cœur pulsant de l'appareil de gestion, qui se trouve au deuxième étage. Il est strictement interdit de s'y rendre et l'escalier d'accès est bloqué par une grille dont seul le coursier possède la clé. Les fonctionnaires de l'étage semblent disposer d'une entrée séparée, car jamais personne ne les voit monter ou descendre.

Il paraît qu'un patient curieux a réussi un jour à voler la clé et à monter à l'étage, qui serait en fait constitué de deux étages. Il aurait parcouru des corridors sinueux sur un tapis rouge usé jusqu'à la corde et serait passé devant un nombre incalculable de portes desquelles sortaient des bruits de machines à écrire et de la fumée de cigarette. Avant d'être finalement attrapé, il aurait atteint le bout du couloir, un escalier en bois poussiéreux menant plus haut. Il aurait appris d'un gardien qu'il menait à l'étage des chefs, mais qu'il plaignait ces personnes même si elles étaient ses supérieures car elles vivaient, dormaient et travaillaient là-haut, sans jamais quitter l'établissement.

Le sanatorium Hariman

« L'insecte se faufile dans ces passages la nuit. L'insecte n'anéantit pas les coléoptères dans ma tête, non, il les nourrit jusqu'à ce que la tête explose et que d'autres de son genre surgissent. »
Écrit en rouge sur un mur de cellule

Lits : 70
Occupation : 55
Personnel : 11
Taux de survie : 92 %
Taux de guérison : 20 %
Taux de sortie : 5 %

À la périphérie de la ville, loin des yeux de la société, le sanatorium Hariman a été construit entre deux petites maisons minables. Le choix même du site répond au principe d'airain que l'établissement s'est prescrit. Les personnes présentant des troubles mentaux sont des éléments gênants et dérangeants. Pour le bien commun, il faut donc maintenir ces éléments éloignés de la société, comme s'ils étaient porteurs d'une épidémie qui pourrait contaminer la population normale. Le bâtiment lugubre est bien adapté à cette vision des choses.

Celui qui a besoin d'une aide psychiatrique recherchera en vain la guérison de son âme, car ici, ce ne sont pas les patients, mais le personnel médical qui représente la lie de la société. Le médecin-chef, le Dr Eugen Johannis et son assistant, le Dr Friedbert Hemmink, ont reçu une interdiction de pratiquer en raison de méthodes de traitement dépourvues d'éthique.

Eugen Johannis, médecin-chef ayant besoin d'une thérapie, 65 ans
« La sauterelle a un point commun avec l'être humain : elle craque lorsqu'on lui casse la colonne vertébrale. »

Johannis est connu parmi les pensionnaires sous la dénomination de « l'insecte ». Effectivement, comme si les passages pourris et les gaines douteuses étaient son habitat naturel, ce médecin filiforme se déplace silencieusement dans l'établissement sur ses longues jambes arachnéennes, de préférence la nuit, lorsque les ampoules installées au plafond à intervalles réguliers renvoient une ombre gigantesque et menaçante de lui sur le mur. Lors de ses conversations avec les patients dans son bureau, il tend parfois la main vers son tiroir avec un sourire effrayant et en ressort une sauterelle vivante qu'il dévore avec délectation. Il observe alors la réaction du patient à travers ses verres de lunettes en cul de bouteille qui lui confèrent un regard monstrueux et vitreux.

Deux fois par semaine, Johannis et son assistant Hemmink prêtent une oreille attentive aux problèmes des patients. Cela n'est pourtant pas synonyme d'amélioration, car celui qui se plaint trop se retrouve enfermé sans aucun scrupule à la cave.



Ce n'est que très récemment qu'ils ont été réhabilités dans leur poste au sein de cet établissement, faute d'avoir trouvé quelqu'un d'autre acceptant cette charge.

Les patients sont cloîtrés dans des cellules individuelles comme s'ils se trouvaient en prison. Un seul regard vers le bidonville qui entoure l'institution, au travers des fenêtres avec des barreaux à l'intérieur, suffit à convaincre les plus optimistes qu'ils ne pourront plus jamais être heureux.

La journée, les patients foulent pieds nus le béton brut des corridors. En raison des repas spartiates, même les nouveaux venus les mieux nourris perdent rapidement du poids, et certains d'entre eux sont si affamés qu'ils rampent difficilement dans les couloirs et passent les doigts dans les fissures et trous de la construction à la recherche de cloportes, araignées ou mille-pattes.

Les bagarres déclenchées la plupart du temps autour des rations de nourriture sont supportées par les gardiens, tant que le niveau sonore ne les dérange pas. Si cela devient violent ou si les pensionnaires se rebiffent, ils sont repoussés dans leur cellule par le jet d'eau froide d'un tuyau pour pompes à incendie. Il y avait autrefois une salle de jeu, mais elle a été détruite depuis et jamais remplacée. Il ne reste aux patients que les conversations avec les autres pensionnaires. Lorsque l'été s'enfuit et que les vents changeants de l'automne s'installent, un sifflement et un gémissement fantomatiques se font entendre dans le bâtiment et dérobent le seul confort dont disposaient les malades : la chaleur.

La cave est le pire endroit et c'est là que se trouvent les cas désespérés et les patients encombrants. Ils sont souvent attachés ou enchaînés et sont maintenus en vie pendant des semaines avec des repas remplis de vers, vautrés dans leurs excrétions, seuls dans le noir et la peur.

De nombreuses légendes lugubres courent dans le sanatorium. En cas de forte pluie, l'eau ne s'écoulerait pas assez vite et plusieurs patients seraient morts noyés dans les cellules à la cave. Une nuit fortement pluvieuse, une nuée de rats serait sortie des canalisations envahies par l'eau et se serait retrouvée dans la cellule d'un pauvre fou.

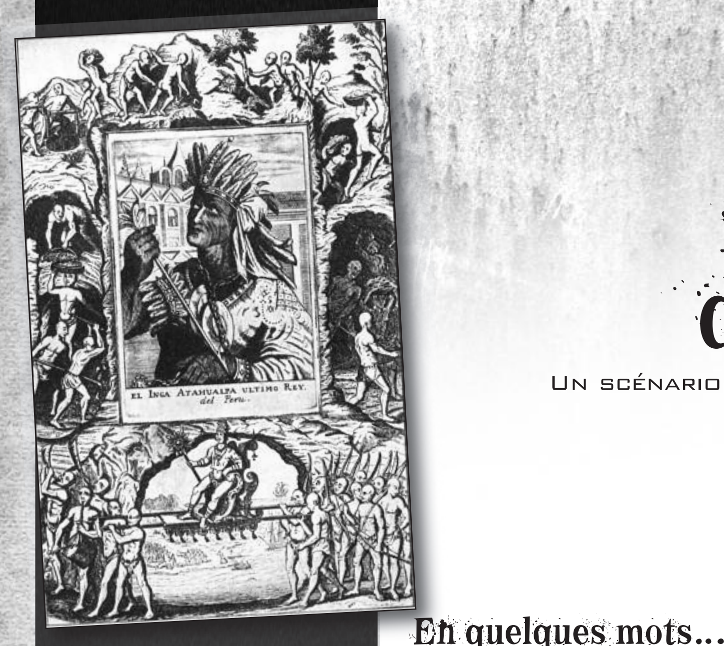
On dit qu'une fois par mois, au milieu de la nuit, des personnes en blouse blanche accèdent à la cave armés de documents et d'appareils médicaux ; ce serait des scientifiques qui travaillent pour des entreprises pharmaceutiques et qui testent de nouvelles méthodes.


NORTH
ATLANTIC
OCEAN
SARGASSO
SEA
Tropic of Cancer
WEST INDIES
CARIBBEAN SEA
PACIFIC
Tropic of Capricorn
BOLIVIA





Scénarios



Scénario 1

À la recherche du passé perdu

Un scénario pour *L'Appel de Cthulhu* de Stephan Franck

Où les investigateurs se retrouvent, amnésiques, dans un asile, et doivent remonter le fil de leurs souvenirs.

En quelques mots…

Les investigateurs se retrouvent, l'esprit brouillé, dans la chambre d'un hôpital psychiatrique. N'ayant d'autre choix que de fuir s'ils veulent conserver un semblant de raison, ils s'engagent dans une course-poursuite pour retrouver des souvenirs qui leur permettront de recoller les morceaux de leur histoire récente et de comprendre comment ils en sont arrivés là.

Implication des personnages

Le scénario commence in media res. Il n'y a donc aucun choix pour eux au départ, sinon celui de trouver un moyen de s'en sortir.

Enjeux et récompenses

- S'échapper de l'asile pour ne pas accentuer encore plus leurs troubles mentaux.
- Comprendre, en recueillant progressivement des indices qui leur amènent des flashbacks, comment ils en sont arrivés là.
- Contrecarrer le rituel final destiné à invoquer les Rejetons d'Ubbo-Sathla.

A|m|né|sie, f. [du grec A- = privatif et mnēsis = mémoire, mimnēskein = se souvenir] (Med.) : *perte partielle ou totale de la mémoire. État pathologique permanent ou transitoire, congénital ou acquis, il peut être d'origine organique, fonctionnel ou considéré en psychanalyse comme un mécanisme de défense.*

Ambiance

Les investigateurs sont des personnes à la fois amnésiques et traquées dès qu'ils s'échappent de l'asile. Il va donc falloir une sérieuse maîtrise pour parvenir à mener de front une enquête tout en évitant d'être repérés. La fréquentation avec des personnages étranges (incas/bohémiens) complique encore la donne.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●●○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	**horreur lovecraftienne**
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	tous types
Époque	1920's (aménageable)

À l'affiche

Professeur Schanderer

Cet archéologue contacte les investigateurs, avant le début du scénario, afin qu'ils l'aident à retrouver le Bâton des larmes, un artéfact inca d'une valeur inestimable qui lui a été dérobé. En effet, au bout d'une vie parsemée d'échecs, il a réussi à trouver cet objet dont il a rapidement compris qu'il pouvait lui ouvrir des portes vers des mondes insoupçonnés.

Fou à lier depuis son contact avec le Bâton, il est sous l'emprise du Dieu Extérieur Ubbo-Sathla. Ayant plongé les investigateurs dans un sacré pétrin, ces derniers devront tout de même parvenir à le faire évader de l'asile où il se trouve lui aussi afin qu'il apporte son aide pour empêcher une dernière invocation de se conclure. Mais il pourrait bien ne pas être qu'utile…

Nust'a

Devineresse Inca, elle constitue avec son frère les derniers représentants de l'une des plus puissantes dynasties incas. Elle souhaite aider son peuple, car le Bâton des larmes est, selon la légende, l'objet mythique qui a permis la fondation de l'empire inca.

Elle voit la réapparition de ce Bâton aux mains du professeur Schanderer avec un mélange d'espérance et de crainte, consciente de la malignité de cet artéfact. Elle s'oppose à ce sujet à son frère, avec qui elle avait pourtant jusqu'à présent de bonnes relations.

Mayta

Frère de Nust'a, il n'a pas du tout la même vision qu'elle à propos du Bâton des larmes. Il voit pour sa part dans sa redécouverte un signe des Dieux qui va permettre à leur peuple de retrouver sa suprématie en Amérique du Sud.

Parti vers l'Europe avec Nust'a et un groupe d'incas, il ne laissera personne, pas même sa sœur, attenter à l'intégrité physique du Bâton

Cette aventure commence une fois que la première moitié (d'un point de vue chronologique) s'est déjà produite. Les investigateurs se réveillent dans un établissement psychiatrique sous l'effet des drogues administrées tout au long de la journée. Aucun d'entre eux ne se souvient des évènements des journées précédentes. Peut-être même ne se connaissent-ils pas.

Leur préoccupation la plus urgente est de s'échapper du sanatorium. Lorsqu'ils tentent ensuite de reconstruire les derniers évènements vécus, leur mémoire revient peu à peu. Les personnages comprennent ainsi ce qui se passe et qui leur vole leur raison et leurs souvenirs. Ces flashbacks ne sont pas indiqués par le gardien, mais proposés par les joueurs, de sorte que ce sont eux qui décident en grande partie de leur passé.

L'aventure peut se dérouler dans n'importe quelle ville. Elle est intégrée aux années 1920, mais peut être transposée à d'autres époques avec un peu de travail.

Rapport du playtest

Le groupe de cinq personnages sélectionné pour le jeu test (une bibliothécaire, une danseuse, un officier, un professeur d'archéologie et un avocat) vivait à Londres. Les noms avaient donc été anglicisés et l'aventure déplacée dans une petite ville du nord de l'Angleterre, où les personnages voulaient voyager en raison des évènements passés. L'introduction par le gardien à ce sujet est que les recherches de l'aventure précédente furent sans résultat et qu'ils se retrouvent brusquement dans une salle sombre, luttant contre l'« empoisonnement » !

Après un moment de panique, les investigateurs comprennent qu'ils ont un trou de mémoire. Les joueurs ne savent bien sûr pas si les investigateurs se trouvent déjà sur le lieu de l'aventure. En raison de leur état de santé, ils décident non pas de mettre le bâtiment sens dessus dessous, mais de s'échapper pour éventuellement revenir plus tard. Pour cela, ils attirent l'aide-soignant et l'étourdissent. La découverte du bloc-notes dans la pièce d'à côté leur permet de connaître la date du jour et d'estimer qu'il leur manque environ trois semaines de souvenirs. L'article de journal donne aux investigateurs un point de départ tangible du lieu et de la date à laquelle ils ont pu perdre la raison. Dans le même temps, ils apprennent qu'ils ont été internés sous leur vrai nom et qu'il est donc inutile de rentrer chez eux. Il faut donc rester sur place et résoudre ce mystère !

Ainsi, les investigateurs s'enfuient déguisés en personnel médical et avec des blouses de peintre. Au lever du jour, ils atteignent la ville. Tony, peu fortuné, tombe à point ; ils peuvent être hébergés chez la tante Hermine et utiliser ses vieux vêtements et ceux de son mari décédé. Une histoire inouïe d'avocats entraînés dans la pauvreté et tombés dans les mains de criminels en tentant de se faire un nom en tant que peintres satisfait Hermine et assure un échange de mots enjoués à la table de jeu, tout en réduisant la tension accumulée.

Reposés, les personnages entrent le soir dans les ruines de l'église (non sans lancer un regard envieux à la boîte contenant les dons). Leur découverte dans la cave déclenche le **Flashback E**.

Flashback : les personnages entrent dans la voiture, étonnés du déroulement parfait des opérations, et mettent la main sur le bâton. Les souvenirs entraînent naturellement bien plus de questions qu'ils n'apportent de réponses.

Après avoir pesé le pour et le contre entre une recherche de leur hébergement précédent (une pension à proximité de la gare) et une investigation immédiate dans le camp bohémien, l'espoir de retrouver leurs affaires prend le pas (par exemple argent, équipement) sur leur destination potentiellement dangereuse.

Pendant que l'avocat, d'ordinaire très soigné, mais qui ressemble à présent plutôt à un vagabond, improvise une conversation touchante avec la fille de la réception, les deux personnages féminins qui avaient partagé une chambre double ont la chance qu'en raison de sa distraction elle leur donne tout simplement la clé à leur demande. Elles découvrent dans leur chambre des notes faisant apparaître plusieurs fois le nom de Schanderer et déclenchent le **Flashback A**.

Flashback : l'archéologue sert de déclencheur qui permet à Schanderer de contacter les personnages. Avec les connaissances des joueurs, les investigateurs accordent une grande importance à la description détaillée du bâton… et découvrent qu'il est en leur possession. L'acceptation du contrat ne faisait aucun doute.

Puisqu'elles redoutent d'être interpellées au plus tard le lendemain dans la pension en tant que folles en fuite, les deux femmes font leurs valises et les lancent par la fenêtre. Elles ont à présent de l'argent et un pistolet qui avaient échappé à la saisie de la police. Ils retournent tous avant minuit chez Hermine.

Le matin suivant, les investigateurs cherchent et retrouvent leur voiture dans les environs de la pension et se rendent à l'appartement du professeur. Celui-ci n'ouvrant pas, les deux femmes, à nouveau habillées de façon chic avec leurs propres vêtements, sonnent chez Madame Wilhelm. Celle-ci les reconnaît, car elles lui avaient déjà parlé pour le compte du professeur, et leur donne des informations concernant l'état du professeur et le lieu où il se trouve.

Par la ruse (« nous allons lui rendre visite, ne devrions-nous pas prendre son courrier ? »), elles réussissent à entrer dans l'appartement de Schanderer et même à s'octroyer un peu de temps (« Ne trouvez-vous pas que cela sent le renfermé ? Il faudrait aérer un peu… »). Elles peuvent ainsi prendre sans se faire remarquer tout un tas de lettres dans son bureau. Parmi elles, se trouve leur propre lettre (**Document 2**) qui déclenche aussitôt le **Flashback C** !

Flashback : puisque les joueurs connaissent déjà le flashback E, ils se rendent rapidement compte que les Incas observés sont si nombreux qu'il vaudrait mieux les endormir. Bien sûr, personne n'a ce qu'il faut et l'avocat est envoyé à la recherche d'une pharmacie. Les autres s'approchent ouvertement du feu de camp, faisant semblant d'être deux couples. Les conversations sont amicales jusqu'à une dispute entre trois personnes. Deux investigateurs en entendent assez pour penser qu'il serait possible de s'allier avec les bandits contre les Incas (et d'ainsi parvenir au bâton) ! Les investigateurs s'en vont sans avoir entrepris de tentative de vol.

Grâce à ces souvenirs, les investigateurs savent maintenant avec précision où se trouve le camp des Incas. Il s'y rendent directement, rencontrent Monsieur Pfeffermann et revivent le **Flashback B** !

Flashback : les personnages prétendent, lors d'une discussion avec Pfeffermann, recevoir encore de l'argent des deux bandits. Ils se présentent ainsi comme des victimes bernées et Pfeffermann, rassuré, leur raconte tout ce qu'il sait (y compris diverses histoires à dormir debout concernant les infamies commises par les « bohémiens »).

À ce moment, les joueurs sont face aux questions ouvertes suivantes : l'église calcinée est-elle un site particulier ? Où se trouvent les Incas à présent ? Comment en apprendre plus concernant Schanderer ?

Le gardien indique qu'une recherche des Incas pourrait porter ses fruits, mais bien après que les autorités ont de leur côté réussi à les retrouver. Ainsi, ils ont renoncé (sans plus d'informations) à la poursuite des Incas.

Les investigateurs enquêtent à la place dans la petite université. Les deux femmes trouvent avec la compétence Bibliothèque que l'histoire de l'église ne présente rien de particulier. La conversation des trois hommes avec l'assistant de Schanderer et un œil jeté sur son bureau met au jour au moins le **Document 3**.

Avec ces indices à leur disposition, les investigateurs émettent trois possibilités quant aux responsables de leur état : le professeur, les Incas ou les dirigeants de l'établissement psychiatrique (l'un des investigateurs ne leur pardonne pas l'« empoisonnement »).

De retour chez Hermine, une conversation joyeuse et absurde s'ensuit (qui « explique » par exemple la manière dont les investigateurs ont récupéré leur automobile). La danseuse se déguise ensuite avec les anciens vêtements d'Hermine, se maquille pour se faire passer pour une vieille femme et réussit à entrer dans le sanatorium en tant que « voisine de Schanderer qui lui apporte son courrier ». Une fois en sa compagnie, elle se révèle à lui et lui indique qu'ils vont le faire sortir de là.

Dans la nuit, les investigateurs entrent par effraction, mais tout va de travers. Au lieu d'ouvrir la serrure de la porte arrière, ils la bloquent complètement avec du fil de fer (résultat de 98 en *Métier : serrurerie*). Une fenêtre de la salle à manger est ensuite brisée, ce qui rameute les infirmières de nuit et les évènements se précipitent : la danseuse part en courant en hurlant des injures, les deux investigateurs qui se tiennent prêts à s'occuper des gardiens qui les poursuivraient ne servent à rien, car le personnel est resté à l'intérieur, et les deux autres ont de la chance car la porte avant non surveillée n'est pas verrouillée. Ils se faufilent dans la salle des visites, contournent l'infirmière de nuit qui revient et parviennent à atteindre Schanderer qui les attend. À l'aube, ils atteignent le nouveau camp des Incas et la vue de Nust'a déclenche le **Flashback D**.

Flashback : l'archéologue remarque tout d'abord qu'ils sont observés et avance vers l'espion. Il s'aperçoit qu'il s'agit de Nust'a (qui est précisément tombée amoureuse de lui après décision spontanée du gardien). La conversation se déroula sans problème et ils se quittèrent sur un baiser envoyé qui promettait bien plus.

Les investigateurs entrent aussitôt en action pour mettre fin à cette histoire et ne prennent pas garde à Schanderer ! Seul l'avocat est armé (avec le pistolet calibre 22 de la danseuse), mais cela suffit. Dès que ce dernier est en mesure de le faire, il tire (Armes à feu : Armes de poing 69 %) sur Mayta sans prévenir pour le mettre hors combat et l'abat du premier coup (réussite critique, 2D6 points de dégâts, 8 points de vie, test raté pour Mayta de sa CON opposée aux points de dégâts) ! Les autres Incas intimidés et tenus en respect par l'avocat ne pensent pas à contre-attaquer. L'officier et les deux femmes libèrent Nust'a et soignent ses blessures.

L'archéologue prend le fouet et veut chercher le Bâton des larmes lorsqu'il rencontre Schanderer et que celui-ci déclenche la tempête, et par la même occasion le **Flashback F**.

Puisque les joueurs ont déjà découvert tous les autres indices, le gardien joue cette scène très rapidement et presque sans dialogue, plus ou moins comme une préparation à ce qui les attend dans le camp des Incas. S'il avait manqué aux joueurs encore beaucoup de connaissances, les informations correspondantes auraient été dans le monologue de Schanderer (qui aurait réagit aux questions posées).

Le final dans le camp des Incas a été très court car l'archéologue réussit à frapper Schanderer avec le fouet (6 points de dégâts) et l'avocat réussit deux coups qui tuent Schanderer malgré la réussite spéciale nécessaire (18 % de chance de toucher) ! Puisque Mayta est allongé au sol, inconscient, et qu'il ne peut plus s'en mêler, le danger est écarté ! Le bâton et la pierre sont détruits avant que les montrent atteignent la surface.

Nust'a se déclare responsable de tout par gratitude et amour (y compris de l'incendie de l'église et du meurtre de Schanderer) et se retrouve derrière les barreaux.



Avant les êtres humains

Il y a des éons de cela, ILS vinrent depuis l'univers et colonisèrent notre Terre de façon redoutable et étrangère. Parmi EUX, il y en avait un qui était considéré comme la Source Inachevée. SON corps expulse les horribles Shoggoths. IL est aujourd'hui connu sous le nom d'Ubbo-Sathla, mais personne ne connaît SON vrai nom. On dit qu'IL est un océan, anormal et puant, infiltré dans les cavernes proches du cœur chaud du monde. IL est le maître de la connaissance et IL protège SES tablettes gravées dans des pierres stellaires.

Personne ne sait d'où ELLES vinrent ni d'où vint la pierre qui tomba sur Terre en déchirant les nuages de soufre. Elle s'enfonça dans ses entrailles et parvint jusque dans les cavernes d'Ubbo-Sathla. Ubbo-Sathla, qui en ressentit de la douleur, détecta son pouvoir et la nomma « Pierres des larmes ».

Cependant, ceux qui étaient nés de ses entrailles se soulevèrent contre leur maître, les Shoggoths combattirent et le monde en fut ébranlé. Personne ne sait comment cela put se produire, mais la pierre des larmes qui blessa un jour Ubbo-Sathla et qui était sacrée pour LUI, fut récupérée par la race des serviteurs.

Ce n'est qu'avec le retour des Hommes Serpents que l'on retrouve sa trace. Ils forgèrent un bâton d'or pur sur lequel ils enchâssèrent la pierre, et cet artéfact était le signe de leur domination. Néanmoins, le deuxième empire des Hommes Serpents ne dura pas longtemps, bien au contraire. Même la race la plus faible de cette planète, les humains, réussit à les repousser dans les profondeurs de la Terre. Une fois de plus, la pierre des larmes, dénommée également le Bâton des larmes, changea de propriétaire.

2 février 1922

Monsieur le Professeur,

Ce rapport est destiné à vous offrir un aperçu de l'état nos recherches. Les investigations effectuées dans les alentours de votre appartement nous ont grandement aidées, en particulier Mme Wilhelm. Elle a en effet vu ce jour-là deux hommes que nous avons réussi à identifier grâce à sa description détaillée.

il s'agit de deux malfrats relativement connus qui ont eu plusieurs fois maille à partir avec la police. ils sont souvent mêlés à de petits délits, des bagarres, des vols et des effractions. Leurs noms sont Karl Lammle et Walter Wunderlich.

Nous avons présenté des photographies d'eux à Mme Wilhelm, qui les a identifiés sans hésiter. Nous pouvons donc partir du principe qu'ils sont à l'origine du vol de votre bâton.

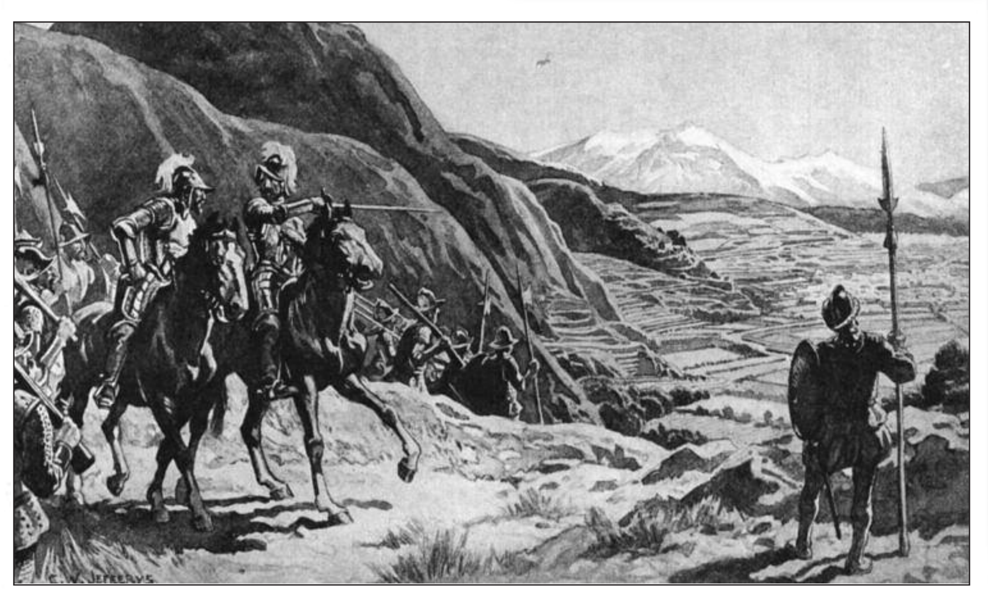
Nos recherches nous ont révélé que ce vol avait été commandité. Les voleurs sont en contact depuis quelques temps avec des "tsiganes", qui sont en fait des habitants d'Amérique du Sud, apparemment un peuple descendant des incas.

Si nos suppositions se confirment, votre bâton se trouve entre les mains de ces incas. Nous allons rechercher leur camp et tenter de récupérer le bâton intact.

Sincères salutations,

Document 2 : Rapport des personnages au professeur Schanderer

Remarque pour le gardien : Ce document doit être copié et signé du nom de l'un des personnages pour s'adapter au groupe de joueurs.



L'offensive de Pizarro

Karl Lämmle

36 ans – Voyou notoire

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	60 %
Conduite : automobile	60 %
Dissimulation	40 %
Écouter	40 %
Métier : serrurerie	40 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat

- Corps à corps : bagarre (poings) 70 %
  Dégâts 1D3
- Corps à corps : arts martiaux (boxe) 70 %
  Dégâts coup violent

Walter Wunderlich

33 ans – Voyou notoire



Le couteau de Walter ne coupe pas que des pommes !

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Le passé

La bêtise humaine était telle qu'ils ne remarquèrent tout d'abord pas le pouvoir de cette pierre. Les premiers furent Manco Cápac, le fils du soleil, et sa sœur Oqllo. On raconte qu'ils auraient été envoyés sur Terre par le dieu soleil Inti. Il est plus vraisemblable que leur contact ait été avec des dieux bien plus effroyables. Quoi qu'il en soit, Manco détermina grâce au bâton le lieu de construction de Cuzco, la première ville inca.

Les humains ne sont pas eux non plus immunisés contre la guerre et le royaume inca tomba sous le fracas des canons espagnols. Aujourd'hui encore, les esprits les plus simples sont effrayés par les histoires sanguinaires auxquelles les hommes de Pizzaro ont assisté. Ce sont ces hommes qui détruisirent ces villes autrefois sacrées et qui massacrèrent leurs habitants. De nombreux trésors quittèrent l'Amérique du Sud, et parmi eux, le Bâton des larmes. Pour la première fois, il est possible de dater cet évènement : 1533. La couronne espagnole était bien trop arrogante pour voir dans l'or des Incas autre chose que sa valeur matérielle et le bâton disparut ainsi dans les chambres au trésor de l'empereur, inutilisé et dans l'attente.

La Première Guerre mondiale rapporta beaucoup d'argent à l'Espagne. Grâce à sa neutralité, elle pouvait fournir les belligérants et s'enrichit sans commune mesure. Cependant, l'argent ne fut pas équitablement réparti et la colère monta parmi le peuple, entraînant en 1917 une guerre civile. Certaines chambres au trésor scellées depuis des années furent ouvertes et pillées, et le Bâton des larmes continua son voyage. Il atterrit dans les mains du professeur Schanderer, un Allemand qui, en tant qu'archéologue, se réjouit de sa découverte.
Néanmoins, la réapparition du bâton déclenche une activité fébrile dans un autre endroit.

Reclus dans les Andes, des Incas, sous la direction de Mayta, apprennent cette nouvelle par le biais de sa sœur Nust'a, qui prédit l'avenir. Mayta est relativement jeune, mais déjà Sinchi (chef) incontesté de son peuple. Le frère et la sœur sont les derniers descendants de l'une des plus puissantes dynasties incas. Les anciens maîtres d'une grande partie de l'Amérique du Sud sont à présent des bergers survivant dans les hautes altitudes. Cependant, Mayta est conscient depuis sa petite enfance de sa responsabilité et a toujours étudié l'histoire et le savoir de son peuple. Il considère son origine comme liée à un devoir de rétablissement de l'ancienne grandeur de son peuple.



Dans la famille, il y a toujours eu la légende du « bâton du pouvoir » qui a rendu possible la fondation de l'empire inca et l'a ancré dans l'histoire. Tout comme son frère, Nust'a croit à l'existence de ce bâton et est désireuse de le retrouver pour apporter le soulagement à son peuple et, lorsqu'elle rêve de la réapparition du bâton, Mayta y voit un signe des Dieux, une mission qui leur est confiée pour ramener le pouvoir du bâton dans la jungle de l'Amérique du Sud.

Nust'a accompagne comme conseillère son frère et ses amis dans un long voyage vers l'Europe.

Son groupe comprend 21 personnes, dont un tiers de femmes. Le membre le plus jeune de cette expédition a tout juste dix-huit ans. En Europe, ils voyagent dans des caravanes typiques des bohémiens, tirées par des paires de poneys quelque peu galeux. Trois d'entre elles sont plutôt stables, mais les six plus petites peuvent être comparées à des roulottes.

Dans le même temps, le professeur Schanderer se met à la recherche de la source de ce trésor historique et parvient à ses fins. Mais avant qu'il puisse décrypter le moyen de l'activer, il se le fait voler. Le vol vient bien sûr des Incas, guidés par Mayta. Cependant, le professeur ne se laisse pas si facilement dépouiller !

Il mandate des hommes et des femmes afin qu'ils lui ramènent le bâton qui ne doit subir aucun dégât. Naturellement, le professeur décide de recruter les investigateurs, qui lui sont recommandés (le gardien peut choisir les critères). Ils découvrent rapidement, en questionnant les voisins et en effectuant quelques recherches, que les voleurs sont Karl Lämmle et Walter Wunderlich, qui survivent grâce à de petits méfaits.

Aperçu du scénario

Les personnages reviennent à eux dans l'établissement psychiatrique Waldfrieden. Puisqu'ils sont considérés comme dangereux et violents, on leur administre régulièrement de forts calmants, et ils ont besoin d'un certain temps pour pouvoir se défendre contre cette prise. Privés de tout souvenir, mais avec la sensation d'être prisonniers, ils doivent tout d'abord s'enfuir de l'établissement pour aller en quête de leur passé. S'ouvrent alors plusieurs voies possibles et certains évènements-clés et découvertes déclenchent régulièrement des parcelles de souvenirs. Les investigateurs se souviennent ainsi de leur contrat concernant la recherche du bâton, des bandits et des Incas. Nust'a, qui leur a été d'une aide précieuse, sera considérée ironiquement comme un danger jusqu'à la fin.

Après leur fuite, il faut environ 6 à 12 heures pour que le sanatorium alerte la police et qu'une recherche soit entamée. À partir de ce moment, il peut se produire des rencontres inconfortables avec des policiers ou avec des habitants attentifs qui en informent les autorités.

Finalement, les investigateurs doivent parler de vive voix avec le professeur Schanderer. Une surprise les attend, car celui-ci a été interné dans l'établissement psychiatrique qu'ils ont fui quelques jours auparavant.

La prise de contact avec Schanderer se terminera par une libération (par la ruse ou la violence). En effet, le professeur insiste sur le fait qu'il doit récupérer le bâton pour empêcher la fin du monde et prétend savoir où il se trouve.

En fait, son but n'est pas d'éviter la fin du monde, mais de poursuivre ses plans totalement fous. Les investigateurs doivent lui servir d'hommes de main. Grâce à sa liaison psychique importante avec Ubbo-Sathla, il peut ressentir le bâton et mène le groupe au nouveau camp des Incas, qui se sont entre-temps déplacés.

Les investigateurs apprennent alors la manière dont Nust'a est punie par son frère pour sa trahison. Pendant qu'ils portent secours à la femme inca torturée, le professeur récupère le bâton et invoque les serviteurs d'Ubbo-Sathla. C'est à ce moment que les investigateurs entrevoient les dernières bribes de souvenirs et qu'ils comprennent tous les tenants et les aboutissants de l'histoire. Réussiront-ils à arrêter ce fou dans les dernières secondes ?

De par leurs observations, ils apprennent que ce vol est une commande d'un clan de bohémien qui se révèle être un groupe d'Incas.

Entre-temps, l'opinion de Nust'a s'est profondément inversée. En effet, lorsqu'elle prit le bâton dans ses mains, elle sentit qu'il disposait du pouvoir de guérir les blessures de son peuple, mais qu'il était en contact avec des choses qu'il ne valait mieux pas réveiller. Elle craignait à présent que le pire se produise en cas d'utilisation du bâton. Lorsqu'elle en parla ouvertement à son frère, il ne lui fit pas confiance, pour la première fois de sa vie. Il était trop près du but pour abandonner maintenant. Nust'a était donc déchirée entre la certitude des pouvoirs néfastes du bâton, son amour pour son frère et son envie d'aider son peuple.

La première tentative des investigateurs pour récupérer le bâton est un échec, mais attire l'attention de Nust'a sur eux. Elle leur propose alors un marché. En l'échange de son aide pour reprendre le bâton, ils doivent lui promettre de détruire l'artéfact. Les investigateurs ne refusent pas cette aide, et il dépend d'eux de respecter leur promesse de destruction. Grâce à la belle Inca, ils réussissent sans problème à s'emparer du bâton.

Quant au professeur, cette affaire ne lui fut pas bénéfique. Il avait entre-temps continué ses recherches et avait fait de grands progrès grâce à certains livres occultes, qui certes lui fournirent de nombreuses connaissances, mais qui furent aussi préjudiciables à sa santé mentale. Il était à présent possédé par l'idée d'ouvrir un portail dans les cavernes d'Ubbo-Sathla grâce au bâton, d'y entrer et de revenir avec le savoir des tablettes en pierres stellaires.

Le bâton lui manquait pour son plan, mais les investigateurs le lui apporteraient de leur plein gré. Il lui fallait également du sang pour le rituel correspondant et il voulait donc endormir ses alliés avec un anesthésiant pour les sacrifier pendant la cérémonie, au cours d'une nuit d'orage dans une église proche.

Si les personnages décident de détruire le bâton, le professeur les en empêche à temps à l'aide de Karl et Walter, qui ont changé de camp après leur dispute avec les Incas et qui se trouvent actuellement au service du professeur (qui les localise facilement grâce aux informations données par les investigateurs eux-mêmes, voir **Document n° 2**). Il faut dire à leur décharge que les deux brigands ne savent rien au départ des plans sanguinaires du professeur.

Compétences

Athlétisme	55 %
Dissimulation	50 %
Métier : mécanique	50 %
Négociation	60 %
Sciences humaines : droit	50 %
Se cacher	50 %
Trouver Objet Caché	60 %

Combat

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau) 70 % Dégâts 1D4+2+2
- Corps à corps : bagarre (poings) 60 % Dégâts 1D3+2

Description

Karl et Walter ont grandi comme des frères et se sont engagés ensemble pour la guerre. Ils n'ont pas accompli de faits héroïques, mais ont tout de même survécu, bien qu'ils aient servi le plus souvent à l'avant du front, comme chair à canon. Depuis leur retour, ils n'ont pas réussi à revenir sur Terre. Certes, les temps d'après-guerre impliquent de nombreuses choses à faire et à reconstruire, mais aucun des deux compères ne satisfait aux exigences.

Leur dégringolade sociale ne s'est pas faite attendre longtemps et ils se sont spécialisés dans les mauvais coups. La vue du rituel sanguinolent du professeur Schanderer les révulse, mais cela leur rappelle d'une certaine manière les années de guerre sans respect pour les êtres humains, raison pour laquelle ils n'interviennent pas (outre leur état d'alcoolémie avancé).

Karl est grand et efflanqué, et ses cheveux sont totalement blancs malgré son jeune âge. Son nez et ses oreilles sont démesurés, ce qui donne un aspect comique à son visage, impression que son regard froid et gris casse instantanément.

Walter est lui aussi de grande taille, mais bien bâti. Il fait l'effet d'une personne très ordinaire, de ceux que l'on voit et que l'on oublie aussitôt. Il tente souvent de se fendre d'un large sourire, ce qui est rarement une réussite. Puisqu'il a des difficultés de communication avec les autres, il laisse son ami parler la plupart du temps.



Lorsqu'il passa à l'acte, les deux compères étaient si soûls qu'ils ne purent que regarder la scène avec incrédulité.

Le professeur réussit effectivement à créer un lien avec la caverne d'Ubbo-Sathla. Cependant, ce n'est pas lui qui y pénétra, mais le Dieu Extérieur qui sortit dans notre monde. Le destin des participants aurait été scellé à ce moment si Nust'a n'avait pas suivi les investigateurs et détruit le bâton.

Elle agit plutôt tardivement, car pour libérer les investigateurs, elle voulut faire diversion avec un incendie et qu'elle avait besoin d'un combustible. À peine fut-elle revenue qu'elle vit, avec horreur, ce qui se passait dans l'église et mit, dans sa panique, le feu à Ubbo-Sathla, qui prit par chance rapidement. Avant d'arracher le bâton et de s'enfuir avec, elle libéra les investigateurs.

Presque toutes les personnes présentes réussirent à quitter l'église. Seul Karl n'est plus de ce monde, ce qui ne signifie pas forcément qu'il est décédé.

Tous les autres ont été marqués par les évènements, car la présence du Dieu Extérieur les a privés de toute raison. Walter s'enfuit de la ville dans la nuit et le gardien peut décider de son sort ; le professeur Schanderer parvient tout d'abord à rentrer chez lui sans encombre, mais ne peut plus se libérer des griffes du Dieu Extérieur et souffre de séquelles mentales.

Les personnages eux-mêmes échappent de peu à l'incendie de l'église. En raison de la perte de sang et de l'horreur vécue, ils s'écroulent dans la rue où ils sont retrouvés plus tard à l'arrivée de la police. Ils sont interpellés et accusés d'avoir mis le feu à l'église, mais sont rapidement envoyés dans l'établissement psychiatrique Waldfrieden, car ils ne se souviennent plus de rien !

Nust'a, qui n'a pas été exposée directement aux effets du rituel, s'en sort bien. Elle revient avec le bâton dans le camp des Incas et le cache pour le détruire plus tard. Malheureusement, Mayta le trouve et se sent trahi par sa sœur.

Chronologie du scénario

Il y a des éons de cela	La *Pierre stellaire* tombe sur la Terre et entre dans le royaume d'Ubbo-Sathla.
Il y a 250 millions d'années	Les Shoggoths se révoltent et s'emparent de la *Pierre stellaire*.
Il y a 160 millions d'années	La Pierre stellaire se trouve probablement en possession des Mi-Go, qui, connaissant son pouvoir, la cachent.
Il y a 25 000 ans	Le Peuple Serpent fonde son deuxième empire dont le pouvoir repose en partie sur la *Pierre stellaire*, qui est enchâssée dans un bâton. Néanmoins, ce dernier est volé par les humains en pleine essor.
1 000 ans av. J.-C.	Les Incas redécouvrent le pouvoir du *Bâton des larmes* qui avait été jusque-là transmis comme symbole de domination. C'est ainsi qu'ils s'imposent en Amérique du Sud.
1533	Pizarro conquiert les Incas et trouve le *Bâton des larmes* qui est emmené sans considération aucune dans les châteaux espagnols.
1917	Les révoltes et le changement de pouvoir en Espagne entraînent l'ouverture de quelques anciennes chambres aux trésors. Le *Bâton des larmes* sort au grand jour et est vendu.
17 novembre 1921	Le bâton arrive en Allemagne et y est examiné par le Prof. Schanderer.
23 janvier 1922	Le bâton est volé et Schanderer engage les investigateurs pour le retrouver et le lui ramener. Il apprend dans le même temps que le bâton est la clé de connaissances ancestrales.
24 janvier 1922	Les investigateurs commencent leurs premières investigations (par exemple auprès de Mme Wilhelm) et se lancent sur les traces de Karl et Walter.
2 février 1922	Les investigateurs retrouvent Karl et Walter et ils savent par M. Pfeffermann que les deux malfrats travaillent pour les Incas.
4 février 1922	Les investigateurs effectuent des recherches concernant les Incas et observent leurs caravanes. La première rencontre avec eux a lieu.
5 février 1922 (matin)	Les investigateurs volent le *Bâton des larmes*.
5 février 1922 (dans la journée)	Les investigateurs ramènent le bâton au professeur. Ce dernier les met hors d'état de nuire et prépare tout ce qu'il faut pour son rituel (si les investigateurs tentent de détruire le bâton, ils se font agresser au cours de la journée par Karl et Walter qui ramènent le bâton au professeur. Il peut donc aussi tout préparer pour le rituel).
6 février 1922 (matin)	Le rituel se déroule.
8 février 1922	Après une enquête policière qui ne débouche sur aucun résultat, les personnages sont internés dans l'établissement psychiatrique Waldfrieden.
13 février 1922	Les investigateurs parviennent à ne plus ingérer les calmants. La fuite de l'établissement et la recherche des souvenirs perdus peuvent alors commencer.

Le scénario

En encadré, les évènements sont représentés sous forme d'un tableau avec des informations temporelles plus précises. Cette représentation est utile pour garder un œil sur le déroulement global du scénario. Les descriptions suivantes des scènes sont ordonnées de sorte que tous les flashbacks soient exposés dans l'ordre chronologique, avec des indications concernant les évènements déclencheurs. Suivent ensuite les évènements du présent jusqu'à la fin. Les flashbacks déclenchés y sont également référencés. Bien sûr, les conditions préalables d'une action dans le présent sont toujours mentionnées. Dans les paragraphes suivants, les flashbacks sont décrits, ainsi que l'établissement psychiatrique avec disposition dans l'espace et personnel. Le scénario en tant que tel commence au chapitre « Prisonniers de la folie ».

Les flashbacks dans l'ordre chronologique

Voici les flashbacks qui suivent le déroulement des évènements. Puisque cet ordre n'est pas représentatif de celui du retour des souvenirs des personnages, ce qui de plus peut varier selon les groupes de joueurs, le déclencheur correspondant est indiqué à chaque fois.

Conseils pour le gardien concernant les flashbacks

Pour les joueurs, il doit être clair que ces scènes sont des souvenirs de leur personnage. Dans un film, il est possible de le représenter par un fondu enchaîné, ce qui ne l'est pas autour d'une table. Malgré tout, diverses méthodes peuvent être utilisées pour que les joueurs comprennent que la trame temporelle n'est plus la même.

- **Lumière :** s'il est possible d'éteindre la lumière sans trop de difficultés, l'atmosphère peut en être modifiée. Le présent est représenté avec le plafonnier et une lampe sur pied peut par exemple éclairer les flashbacks.
- **Musique :** en cas de présence d'un fond musical, une différenciation nette peut être induite par le style de musique. Par exemple, la musique peut être moderne pour le présent et classique pour les flashbacks.
- **Position :** le gardien peut également changer de place lorsqu'il dépeint les flashbacks. Il peut par exemple s'asseoir à l'autre bout de la table, ce qui donne aux joueurs un angle de vue différent.

Tous les investigateurs participent aux flashbacks et pas seulement celui qui le déclenche. Lorsque le personnage concerné raconte à ses compagnons ce dont il se souvient, cela entraîne une réaction en chaîne. Les souvenirs des autres ne sont pas joués, car ils n'apportent rien de nouveau. Une chose doit cependant être claire pour les joueurs : chacun se souvient du contenu dès sa mention.

Flashback A – le contrat

Déclencheur : *les investigateurs lisent ou entendent le nom de Schanderer et font le lien avec leur recherche de souvenirs.*

Ce flashback décrit l'origine de tous les évènements, la première rencontre avec le professeur, au cours de laquelle il donne le contrat aux investigateurs. Ceux-ci doivent mettre la main sur le Bâton des larmes. La scène se déroule dans la salle de lecture et dans le bureau de l'appartement du professeur. Trois murs de la pièce sont recouverts par de hautes étagères remplies de livres, qui encadrent une porte au revêtement de cuir. Le quatrième mur forme une voûte donnant sur une pièce en saillie et on peut voir à travers de nombreuses fenêtres le soleil orangé derrière les arbres d'un parc proche. Une zone de lecture est aménagée dans cette saillie, avec un fauteuil à oreilles et une petite desserte qui éveillent un sentiment de bien-être.

Les investigateurs sont assis au centre de la pièce autour d'une table sobre sur laquelle le professeur accomplit une grande partie de son travail de recherche. Suffisamment de chaises ont été amenées pour les investigateurs et Schanderer, mais si les premiers sont plus de trois, les chaises ne sont pas toutes identiques, car elles proviennent de différentes pièces.

Devant chaque investigateur se trouve un verre ou une tasse contenant la boisson qu'il a demandée, si tant est que le souhait ne soit pas totalement incongru. Au centre de la table se trouve également un cendrier en stéatite, tandis que le professeur est sur le point de proposer un cigare aux hommes.

Si une femme veut elle aussi fumer, il lui en tend un également, visiblement étonné, mais en s'excusant pour sa méprise. Une fois tout cela en ordre, il commence son explication.

Le professeur veut que les investigateurs lui rapportent le « Bâton des larmes ». Il lui faut recommencer plusieurs fois pour qu'il en vienne au fait, car il a honte, dans une certaine mesure, de s'être fait cambriolé. Il donne l'impression d'un homme très intelligent et cultivé mais désespéré et dépassé par les évènements.

Le Bâton des larmes et la Pierre stellaire

Le Bâton des larmes est constitué d'or pur et mesure un peu plus de 50 cm de long et 5 cm d'épaisseur. Le pommeau qui le termine abrite la Pierre stellaire. Il n'est pas enchanté, ce qui signifie qu'il peut être brisé par la violence (FOR 12). Si le bâton est détruit, la pierre enchâssée dans l'or est libérée. Celle-ci est très lisse, avec des bords tranchants, mais ne semble suivre aucune géométrie compréhensible. En la regardant d'un côté, on pourrait penser qu'il s'agit d'un tétraèdre, mais si on la tourne un peu, elle ressemble à un dodécaèdre. Elle apparaît parfois comme un dé à six faces, parfois comme un dé à huit faces. Sa forme ne peut pas être appréhendée et celui qui se penche un peu trop longtemps sur ce mystère perd 1/1D4 points de SAN. La couleur de la pierre ne semble pas non plus de ce monde. On pourrait le comparer à une sorte de gris clair qui luit de façon étrange et dont la teinte est bien plus profonde qu'au premier coup d'œil.

La pierre peut elle aussi être détruite par la violence, mais elle est bien plus dure que le bâton qui la protégeait, car elle dispose d'une FOR 18. Le gardien peut décider si les éclats restants ont encore une influence sur Ubbo-Sathla ou non.

L'effet de la pierre sur Ubbo-Sathla s'explique par la durée pendant laquelle le Dieu Extérieur s'est occupé de cette petite chose étrange qui lui avait causé tant de douleur. Une partie de son essence s'est transmise à la pierre au cours des millénaires, pendant qu'il l'examinait sous toutes les coutures. Il est possible qu'un intrus portant la pierre soit toléré dans ses cavernes, mais rien ne l'assure. En effet, qui peut suivre le fil de la pensée de telles créatures ?

Ce qui est sûr, en revanche, c'est que la pierre permet de contacter Ubbo-Sathla. Les règles du sortilège Contacter une Divinité s'appliquent. Dans la littérature s'y rapportant, il est indiqué que ce sortilège est possible uniquement, ou facilité, par l'offrande de sang humain. Une fois réussi, le sortilège permet au lanceur de sort de disposer d'un lien de longue durée avec le Dieu Extérieur, qui ne s'affaiblit que lorsqu'il est séparé de la pierre.

Le Dieu Extérieur peut partager des secrets au moyen de ce lien, prédire le futur, renvoyer aux évènements passés ou envoyer un serviteur des profondeurs pour soutenir le lanceur de sort.

Ce contact permanent fait néanmoins sombrer le magicien dans la folie, à plus ou moins court terme.
Les murmures incessants de secrets ancestraux coûtent 1/1D6 points de SAN par mois.

Prof. Dr Ernst Schanderer

53 ans – Archéologue fou

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	35

Compétences

Bibliothèque	65 %
Métier : fouilles	40 %
Persuasion	60 %
Sciences humaines : anthropologie	40 %
Sciences humaines : archéologie	80 %
Sciences humaines : histoire	70 %
Sciences occultes	30 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Langues : latin 60 %

Combat

- Armes blanches : armes de mêlée (canne) 25 %
  Dégâts 1D6
- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Sortilèges

Contacter une Divinité : Ubbo-Sathla

Description

Le professeur Schanderer est un homme maigre aux cheveux blonds cendrés dégarnis. Il a des poches sous ses yeux bleu-vert et met souvent son monocle doré à l'œil gauche pour examiner attentivement la personne qu'il a en face de lui. Il le range ensuite avec soin dans la poche de sa veste. Il est toujours rasé de près et bien soigné, et porte tous les jours un parfum âcre. Ses vêtements également sont de bonne qualité. Tous ces éléments, associés à son comportement calme et circonspect, donnent à la personne en sa compagnie l'impression d'être en présence d'une personnalité importante. N'étant pas conscient lui-même de cet effet, il n'apparaît pas comme arrogant. Il est très aimable avec ceux qui le sont avec lui et sa silhouette sèche est entourée d'une aura d'autorité, comme les autres le sont avec leur manteau d'hiver. Ses déplacements sont aussi précis et tranchants que les traits de son visage et, lorsqu'il parle, ses mots posés n'en ont que plus de poids.

Le professeur Schanderer a toujours voulu être un grand chercheur. Ce souhait généra chez lui quelques privations, mais aussi quelques joies durant toutes ces années. Cependant, à une dizaine d'année de la retraite, il n'a pas encore réalisé de grandes découvertes. Il se demande depuis quelques temps si sa vie au service de la science n'a pas été gâchée. Toutes ses interrogations s'envolent avec la découverte du *Bâton des*



Professeur Schanderer

Une fois qu'il a réussi à se délester de tout cela, son explication est très détaillée et il paraît soulagé. Il raconte que le lundi précédent, il est rentré de l'université et a trouvé la porte de son appartement ouverte. Il a pu constaté que sa serrure avait été forcée. Horrifié, il a fait le tour des lieux pour se rendre compte qu'outre une montre, héritage de son grand-père, et un peu d'argent, un bâton de l'empire inca avait été volé. Il estime que ce bâton remonte à 500 ans, et que bien qu'il soit en or pur, sa valeur archéologique est bien supérieure.

Il répond autant que possible à toutes les questions des investigateurs (le gardien peut ici improviser librement) et leur promet une aide supplémentaire. Cependant, il n'en sait pas beaucoup plus. Il peut indiquer le nom de certains de ses voisins, et en particulier madame William qui regarde souvent par la fenêtre et qui pourrait avoir vu quelque chose. Il effectuait des recherches intensives concernant le bâton et l'avait ramené chez lui pour le week-end afin de terminer ses dessins et de le comparer avec les descriptions d'autres sources en sa possession. Le lundi matin, il avait oublié de le reprendre, une erreur dont il se maudissait. Il ne voulait pas s'adresser à la police, car bien qu'il fasse confiance aux autorités pour appréhender les voleurs, son intérêt principal ne résidait pas là. Le *Bâton des larmes* étant une trouvaille archéologique irremplaçable, l'implication désinvolte de la police pourrait l'endommager, surtout si l'on devait en venir aux mains ou si les voleurs, effrayés par la vue des uniformes, tentaient de se débarrasser des preuves. Il souhaitait une récupération discrète du bâton, sans qu'il puisse être endommagé, et si les voleurs n'étaient pas attrapés, cela lui était bien égal.

Le choix de ce groupe dépend naturellement des investigateurs joués. Des détectives privés, journalistes ou policiers seront par exemple recrutés pour leurs capacités d'investigation, d'autres personnages initiés à l'occultisme seront vraisemblablement ravis de s'impliquer, des artistes peuvent selon lui facilement communiquer avec les témoins, et les investigateurs de formation universitaire peuvent lui avoir été recommandés par des collègues. Si les investigateurs ont déjà réussi quelques aventures, leur réputation peut les avoir précédés.

S'ils lui demandent une description du bâton, il la leur fait aussi précisément que possible (description en encadré p.131). Selon lui, d'ailleurs, une grande partie de sa valeur archéologique réside dans le fait que le bâton ne ressemble pas aux artéfacts typiques des Incas, mais qu'il est très simple en comparaison.

Pour finir d'attirer les investigateurs, il offre une récompense attrayante. Cela peut être, en fonction du groupe : de l'argent, une coopération scientifique, des contacts ou des recommandations, ou encore un accès à la bibliothèque de l'université. Dans le meilleur des cas, le flashback indique que l'accord était unanime.

Ce que les investigateurs ne savent pas, mais ce dont les joueurs ont conscience, c'est le résultat : leur propre folie. Dans ces conditions, il est possible que l'un des joueurs tente de refuser le contrat, ce qui pourrait faire capoter tout le scénario. Dans ce cas, Schanderer écoute attentivement ses commentaires, acquiesce et dit après quelques négociations : « *Bien, bien, vous êtes un négociateur hors pair* ». Il met ses lunettes et ouvre son bloc-notes.

Après l'avoir feuilleté, il relève la tête vers l'investigateur concerné et dit : « *Mais je vais vous faire une offre que vous n'allez pas pouvoir refuser.* » À ce moment, le flashback s'arrête, et ce qui est proposé n'est pas expliqué. Plus tard, un investigateur reçoit une grosse somme d'argent sur son compte ou un livre occulte par la poste, sans qu'il soit dit explicitement que cela constitue la récompense du professeur. En raison de l'interruption du flashback, les joueurs n'ont plus aucune occasion de laisser leurs personnages en dehors de l'aventure.

Flashback B – Sur les traces des voleurs

Déclencheur : *les investigateurs rencontrent à nouveau, sur un camp inca délaissé, Monsieur Pfeffermann, et se rappellent l'avoir déjà rencontré et avoir discuté avec lui.*

Le flashback se déroule dans une maison d'hôte de bonne réputation. Les tables en bois sont recouvertes d'une nappe blanche amidonnée, les banquettes et les sièges sont ciselés, et l'atmosphère globale est très confortable. Les investigateurs sont assis à une table ayant vue sur un parc proche et une publicité pour le tabac orne le mur derrière eux.



Personne ne se doute qu'un indice caché se trouve ici

La pièce est presque vide à ce moment, un vieil homme au visage hâve est assis seul à une table dans un coin et fixe son verre de bière pendant qu'une mouche se balade sur sa main. Un jeune couple vient d'arriver, réserve une chambre et reçoit la clé de l'hôtelier, qui décrit au couple où se trouve leur chambre et se dirige vers les *investigateurs* pour leur demander ce qu'ils désirent.

Outre la gastronomie, les *investigateurs* ont surtout envie d'en découvrir le plus possible concernant les deux hommes qui sont entrés par effraction chez le professeur. Ils ont ainsi pu suivre leurs traces et observer leur retour dans cette auberge.

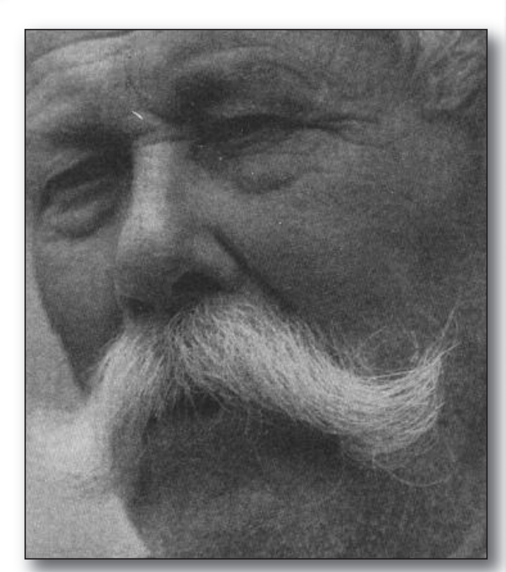
Avec ce début de connaissances des joueurs, le flashback commence. Il leur est laissé le choix de la manière dont ils veulent tenter de contenter leur soif de savoir.

Monsieur Pfeffermann est un homme très loquace qui s'assoit volontiers l'après-midi à une table pour discuter une petite demi-heure. Entre-temps, il doit s'occuper du couple qui souhaite savoir comment se rendre à l'une des attractions touristiques de la ville. Il s'assoit ensuite à nouveau avec les *investigateurs* qui peuvent peut-être même donner quelques conseils de visites.

Lorsque les *investigateurs* décrivent Karl et Walter, l'hôtelier sait aussitôt de qui ils parlent. Son visage se ferme et il leur demande ce qu'ils ont à voir avec eux. Quelques mots apaisants et l'explication qu'ils ne font pas affaire, mais ont plutôt des comptes à régler avec eux, calment rapidement Pfeffermann.

Dans ce cas, il est prêt à leur proposer son aide. D'après lui, on les croise ici et ils doivent vivre quelque part dans les environs. Bien qu'il fût certain qu'ils aient fait des bêtises et qu'ils aient été plus d'une fois en prison, il ne voulait pas interdire à quiconque l'accès à son auberge. Mais depuis que ces deux-là y avaient fait des histoires, il ne veut plus les voir. Surtout avec l'un de ces types étrangers qui se sont installés près du parc. Ce seraient apparemment des bohémiens, mais encore plus étranges que ceux que l'on peut voir ici de temps en temps.

L'aubergiste n'a rien entendu de plus précis concernant les affaires des brigands. Ils se parlaient en chuchotant, mais lorsqu'ils échangèrent un paquet contre de grosses pièces, il comprit ce qui se tramait. Il ne voulut pas appeler la police, car il n'avait pas de preuves suffisantes, mais il leur avait indiqué qu'il ne voulait plus les voir chez lui. Ces lascars douteux n'étaient pas une grande perte pour son établissement.



Monsieur Pfeffermann

Monsieur Pfeffermann est un honnête homme, mais il est sensible aux croyances et aux préjugés. Il peut raconter quelques anecdotes concernant les bohémiens qui mélangent des fonds de vérité. Voici quelques exemples :

- Les bohémiens ne sont ni des Sinti, ni des Roms. Ils doivent venir d'un pays lointain, car personne ne parle leur langue ici et ce n'est pas de l'italien, sinon on l'aurait reconnu.

larmes. Non seulement il décèle aussitôt la valeur de cet artéfact, mais il a également la chance de trouver rapidement des sources prometteuses. Une percée se dessine ainsi, en particulier lorsqu'il comprend que le bâton permet d'obtenir un billet vers d'autres sphères de connaissances. Néanmoins, l'étude intensive des ouvrages correspondants nuit à son esprit déjà instable, et il perd bientôt tout sentiment de droit et de morale. Il sème littéralement des cadavres sur son passage pour poursuivre son objectif. Que valent quelques humains comparé à ce qui l'attend derrière le voile ?

Le professeur conserve tout de même ses bonnes manières alors que son cerveau est depuis longtemps rongé par les connaissances occultes de livres interdits. Il s'excuse par exemple poliment auprès des investigateurs pour leur signifier le regret qu'il a à les tuer, mais que ces conditions fâcheuses sont malheureusement inévitables afin de faire avancer la science.

Monsieur Pfeffermann

44 ans – Aubergiste de bonne humeur

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	60 %
Métier : cuisine	30 %
Négociation	70 %
Psychologie	40 %

Combat

- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Description

M. Pfeffermann est un peu rondouillard et porte des favoris impressionnants. Malgré sa stature, il est très musculeux et peut accomplir des efforts importants, même si sa carotide semble alors dangereusement près de l'explosion. Il parle volontiers lorsqu'il est de bonne humeur et son entourage le maudit, car c'est souvent le cas. Cette volubilité est cependant un avantage dans son auberge bourgeoise, car ses clients âgés se réjouissent d'entendre les nouveaux commérages du quartier.

-Mayta

26 ans – Chef fougueux des Incas

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétences

Condescendance	75 %
Persuasion	80 %
Psychologie	50 %
Sciences formelles : astronomie	30 %
Sciences humaines : histoire	60 %
Sciences occultes	65 %
Trouver Objet Caché	60 %

Langues

Langues : allemand	35 %

Combat

- Armes blanches : armes de mêlée (couteau) 50 %
  Dégâts 1D4+1+2
- Corps à corps : bagarre (poings) 70 %
  Dégâts 1D3+2

Description

Une énergie constante émane du grand et puissant chef des Incas. Ses cheveux soignés et noirs donnent l'impression qu'il est toujours en mouvement, alors que ses yeux sombres peuvent fixer un point avec concentration suffisamment longtemps pour que cela en devienne inquiétant.

Mayta est indubitablement d'origine sud-américaine. Sa peau est couleur bronze et ses cheveux noirs et longs. Ses yeux en forme d'amande profondément enfoncés dans leur orbite subjuguent la plupart des gens par leur profondeur insondable et rayonnent d'un charisme tout masculin. Bien que Mayta se voie davantage comme un homme d'esprit, il est athlétique et en très bonne condition physique.

Depuis le décès précoce de son père, il est le dernier descendant masculin de la lignée des Incas, autrefois si puissants. Il donnerait sa vie pour redonner à son peuple son ancienne gloire, mais pas celle de ses pairs. Pour lui, la loyauté est un devoir de celui qui dirige envers son peuple et non l'inverse.

Depuis la mort de son père et mentor il y a sept ans, il se sent de plus en plus seul. Jusqu'à présent, sa sœur Nust'a était pour lui un réconfort, surtout ses dons de divination qui l'impressionnaient et le sécurisait. Depuis qu'ils sont en Europe, il s'est éloigné d'elle. Alors qu'elle réagit sans réserve et avec curiosité aux modifications opérées, il se sent peu rassuré et panique. Cette soeur qui devrait être sous ses ordres en tant que conseillère se révèle être plus forte que lui et il craint qu'elle ne puisse le quitter et le laisser seul, tout comme l'a fait son

- Depuis que les bohémiens sont là, des choses disparaissent sans cesse, c'est un groupe de voleurs. Il est cependant étrange qu'ils prennent rarement des objets de valeur, mais plutôt des choses de la vie quotidienne. Il paraît même qu'ils peuvent entrer par effraction dans des maisons fermées à double tour sans laisser de traces.
- Quelqu'un a dit que quelqu'un a dit qu'on entendait parfois la nuit des pleurs et des cris depuis le camp et que ces bruits n'étaient pas très naturels. On raconte que les bohémiens tentent d'enlever un enfant pour l'emmener avec eux.

Monsieur Pfeffermann conclut qu'il ne croit pas vraiment à ces histoires, mais que ses enfants ne sortiront que lorsque les bohémiens seront partis – on n'est jamais assez prudent. C'est ainsi que se termine le flashback.

Flashback C – La première rencontre avec les Incas

Déclencheur : *les personnages lisent leur propre rapport, dans lequel ils décrivent comment ils ont découvert les Incas* **(Document n° 2)**.

Les Incas se sont installés aux abords d'un parc où leurs caravanes sont placées en demi-cercle. Dans ce flashback, le gardien doit entremêler certaines informations, comme par exemple le clapotis d'une fontaine dans un parc selon un rythme bien défini ou le fait que l'on voie dans le lointain le plus haut bâtiment de la ville au-dessus des maisons. Ces informations doivent suffire ensuite à localiser le camp.

C'est le soir et les Incas sont regroupés autour d'un petit feu. Ils discutent tranquillement à la lueur des flammes, dans la bonne humeur. Deux hommes jouent de la musique et une femme exécute une danse joyeuse. Des vêtements sont suspendus, çà et là, sur des fils tendus entre les caravanes.

Les personnes sont typées du sud, avec de légers traits asiatiques. Elles sont habillées de façon conventionnelle et la langue parlée peut être reconnue comme étant de l'espagnol par un test de *Connaissance*. Celui qui maîtrise cette langue peut entendre certaines discussions concernant par exemple la condescendance des Allemands envers les étrangers et l'inimitié palpable dirigée contre eux.

Cependant, il y a également des personnes au bon cœur qui dépensent de l'argent pour des tapis dont ils n'ont de toute évidence pas besoin.



Parmi les Incas se trouve Nust'a, dont les *investigateurs* se sont souvenus lors de leur investigation des ruines de l'église. Du point de vue chronologique, ils n'ont cependant aucune raison de la chercher du regard ici ! Cela signifie que cette femme est inconnue des investigateurs à ce moment du flashback et qu'elle n'est qu'une personne parmi d'autres. Si les joueurs tentent tout de même de la chercher du regard, le gardien indique qu'il y a beaucoup de jolies femmes dans le camp, mais qu'aucune d'entre elles n'a pour eux de signification particulière.

Au début de la scène, les *investigateurs* se trouvent dans le parc, cachés derrière des arbres et des buissons. Ils peuvent voir les Incas et percevoir des bribes de conversation, mais ne se font pas remarquer s'ils chuchotent.

La question qui se pose à présent est la manière d'approcher le camp. En se faufilant et en tentant de guetter les caravanes pour voler le bâton ? En allant ouvertement vers les Incas et en leur parlant ? Ou en appelant tout simplement la police ?

S'ils se décident pour l'une des deux premières méthodes, le scénario se joue comme suit : l'infiltration nécessite bien sûr des tests de *Dissimulation* et de *Se cacher*, et peut amener les investigateurs jusqu'à une cachette derrière ou sous la caravane concernée.

Si les *investigateurs* décident de parler ouvertement avec les Incas, ceux-ci sont polis, mais plutôt réservés. Ils nient toute connaissance du bâton ou de son vol. Si les investigateurs sont rusés et qu'ils parlent *Langues : espagnol* ou maîtrisent une *Pratique artistique : spectacle*, ils sont invités autour du feu et on leur propose même du vin et quelque chose à manger.

S'ils sont en revanche impolis, voire agressifs, les Incas réagissent en conséquence et ne reculeront pas devant une bagarre. Les caractéristiques des Incas se trouvent en annexe.

Au cours de cette action, ou lorsque les *investigateurs* se sont décidés à appeler la police, Mayta, le chef des Incas, revient avec les deux bandits, Karl et Walter. Apparemment, une dispute a éclaté entre eux. Si les investigateurs se trouvent dans le cercle des Incas, les nouveaux arrivants se calment aussitôt, mais s'ils sont encore un peu éloignés, ils n'entendent que des bribes de la conversation. Ce n'est que s'ils ont réussi à s'infiltrer et que leur test *Écouter* passe, qu'ils peuvent entendre la discussion. Les voleurs se disputent avec l'Inca pour obtenir plus d'argent et menacent de le trahir. À cet instant, chacun campe sur ses positions. Les bandits lancent des menaces en fondant leur demande sur la qualité du travail qu'ils ont fournie, alors que Mayta, assez calme, jure ponctuellement en espagnol et repousse leur requête. Les voleurs se retirent finalement lorsqu'ils se rendent compte que leurs efforts sont vains, non sans avoir crié auparavant : « *Tu vas voir ce que tu vas voir !* ».

Les *investigateurs* ont le loisir d'observer le chef des Incas et de repérer l'endroit où il habite pour tenter ensuite d'y pénétrer et de dérober le bâton. Leur tentative échoue et ils sont surpris par des gardes (après la simulation par le gardien d'un échec à un test d'*Écouter*) ou bien le chef des Incas se réveille, ou si les investigateurs sont pressés d'entrer, il ne s'était pas encore endormi.

Les Incas ne veulent ni déposer plainte, ni fustiger les investigateurs et se contente de les expulser de leur camp sans ménagement. L'attention de Nust'a est alors attirée par les investigateurs, sans que ceux-ci en aient conscience.

S'il se dessine rapidement que les *investigateurs* n'oseront pas voler le bâton à ce moment et qu'ils ne se sont pas ouvertement approchés du cercle, l'une des femmes incas regarde brièvement dans la direction de la cachette des investigateurs comme si elle les avait découverts, mais son regard passe rapidement à autre chose. Il s'agit bien sûr de Nust'a et les *investigateurs* la reconnaîtront dans le flashback dans lequel elle leur propose son aide.

Cette première rencontre reste sans résultat pour les investigateurs, mais elle est utile à Nust'a qui les interpellera lorsqu'ils quitteront le camp. Cela ne fait cependant pas partie de ce flashback.

Flashback D – La rencontre avec Nust'a

Déclencheur : *les investigateurs sont témoins de la punition de Nust'a.*

Ils se revoient soudain dans le parc près duquel les Incas avaient installé leur premier camp. Ceci se passe après leur première rencontre avec les Incas, peut-être même après la première tentative de vol. Les investigateurs ont pu également subir quelques dégâts. Il fait sombre et la lune pâle perce par endroits seulement à travers le feuillage. On entend les bruits répercutés en écho de tous les animaux nocturnes.

Soudain, les personnages se sentent observés. En cas de réussite de l'un d'entre eux d'un test de *Trouver Objet Caché*, ils distinguent une ombre qui semble les suivre discrètement. S'ils l'interpellent, Nust'a s'avance lentement, les mains levées. S'ils poursuivent leur chemin ou tentent de fuir, elle leur souffle doucement : « *Attendez, je viens en paix.* ». Dans tous les cas, elle parvient à retenir les *investigateurs* pour leur parler.

Elle avoue le vol du bâton et peut leur raconter la trame historique de son peuple, depuis la fondation de l'empire inca jusqu'à la recherche du *Bâton des larmes*, la relique mystique et le centre du pouvoir des Incas, en passant par la conquête de Pizarro (dépeint comme une bête endiablée).

Elle peut même raconter les légendes des combats contre les monstres en forme de calmar, venus de l'espace dans des temps reculés.



Pizarro, vu par Nust'a

Elle ouvre son cœur aux personnages concernant son frère : elle sait à présent que le bâton est empli d'un pouvoir malfaisant, mais son frère, qui a toujours fait confiance à son don de prophétie, n'écoute plus ses conseils, aveuglé par le rêve de sa vie. Elle craint que le bâton ne leur apporte que du malheur et demande aux investigateurs de le voler et de le détruire.

père avec son décès. Depuis que Nust'a le met en garde contre le mal que pourrait entraîner le bâton, sa peur s'est transformée en folie et le ronge de l'intérieur. Face à la trahison de sa sœur, il perd complètement le contrôle de lui-même et veut la tuer pour l'empêcher de s'éloigner. Il endommage cependant ainsi son crédit face à ceux qui lui faisaient confiance, mais qui ne partageaient pas ses vues.

Madame Wilhelm

51 ans – Épouse de fabricant, femme au foyer maternelle et voisine attentive

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	30 %
Métier : cuisine	60 %
Négociation	50 %

Combat

- Armes blanches : armes de mêlée (rouleau à pâtisserie) 30 %
  Dégâts 1D6
- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Description

Mme Wilhelm est extrêmement maigre et son visage est taillé à la serpe. De profondes rides entourent sa bouche et lui donnent un air revêche, mais des rides rieuses autour des yeux démentent ce fait.

Un proverbe dit qu'une mère peut nourrir dix enfants, mais que dix enfants ne peuvent pas nourrir une mère. Mme Wilhelm a donné tout son amour, qui aurait pu en alimenter facilement dix, à son fils unique. Celui-ci a commencé une carrière de juge et se contente d'envoyer des fleurs ou un cadeau pour la fête des mères, pour son anniversaire et pour Noël. Malgré tout, elle est naturellement fière de son trésor.

Son mari passant plus de temps à la fabrique et avec ses collègues qu'à la maison, Mme Wilhelm est très seule. Elle va certes régulièrement prendre un café avec des amies, chante dans une chorale et a une activité de secrétaire dans une association d'éleveurs de petits animaux (bien qu'elle n'ait pas d'animaux, car son mari ne supporte pas les « bestioles »). Elle est toujours occupée et a beaucoup à faire, mais lorsqu'elle est à la maison et qu'elle prend exceptionnellement le temps de lire l'une de ses histoires d'amour favorites, elle soupire profondément sur les passages tristes.

(19x) Inca typique

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétences

Athlétisme	50 %
Dissimulation	40 %
Métier : mécanique	60 %
Négociation	40 %
Orientation	30 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Sciences occultes	35 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Combat

- Armes blanches :
  armes de mêlée (couteau) 60 %
  Dégâts 1D4+1
- Corps à corps :
  bagarre (poings) 70 %
  Dégâts 1D3

Description

Les Incas ont essayé de s'adapter autant que possible aux habitudes européennes. Ils sont par conséquent habillés simplement avec des vêtements européens. Leurs traits les trahissent naturellement et semblent méridionaux avec une touche asiatique. Celui qui a déjà côtoyé des bohémiens sait qu'il ne s'agit ni de Sintis, ni de Roms.

La plupart des Incas veulent à présent retourner au Pérou. Ils partagent les envies de Mayta et de Nust'a, mais depuis qu'ils sont en possession du bâton, ils considèrent que leur mission est terminée et se demandent pourquoi ils ne rentrent pas chez eux aussi vite que possible. Le fait que le retard découle d'une dispute entre leurs chefs diminue énormément leur autorité.

Remarque pour le gardien

Si les joueurs ont beaucoup joué dans les flashbacks précédents dans l'optique d'appeler la police, ils diront peut-être que les investigateurs n'auraient jamais entrepris ce vol et qu'ils auraient appelé la police. Alors pourquoi sont-ils là ?

Il est possible de devancer cela en improvisant un petit flashback dans les conditions adéquates (par exemple, après leur prise de connaissance du camp inca et en mentionnant clairement qu'ils auraient vraisemblablement appelé la police contre l'avis du professeur). Ils voient alors dans cette scène le camp envahi de policiers qui interrogent les Incas et fouillent les caravanes sans rien trouver. Les investigateurs sont alors eux-mêmes entendus par la police, expérience embarrassante au plus haut point.

S'ils lui demandent pourquoi elle leur fait confiance, elle peut leur donner plusieurs raisons. Si elle est tombée amoureuse de l'un des investigateurs pendant la première rencontre avec les Incas, cela peut donner au scénario une note romantique. Si des personnages féminins sont présents, elle peut faire appel au sentiment maternel. Elle peut aussi se baser sur son don de divination grâce auquel elle sait qu'elle a affaire à des personnes honnêtes. Enfin, elle peut déclarer être complètement désespérée et ne connaître personne qui puisse l'aider. Elle promet aux *investigateurs* de faire sa part du plan pour le vol et d'endormir Mayta. Elle leur donne la clé de sa caravane et leur dit où est caché le bâton.

Si les *investigateurs* ne lui font pas confiance, elle peut leur mentionner le risque qu'elle prend en les aidant : si son frère apprend son entreprise, cela se passera très mal pour elle. Peut-être voit-elle déjà la punition qui lui sera infligée et qui constitue le déclencheur de ce flashback.

Il est important que le gardien décèle dans cette scène la manière dont les personnages veulent agir vis-à-vis de Schanderer. Lui donneront-ils le bâton malgré leur rencontre ou suivront-ils les conseils de Nust'a et essayeront-ils de le détruire ?

Dans le premier cas, le professeur peut facilement les anesthésier en leur versant un somnifère dans leur brandy.

Si les *investigateurs* veulent détruire le bâton, Karl et Walter entrent en jeu pour maîtriser le groupe et ramener l'objet au professeur.

Flashback E – Le vol du Bâton des larmes

Déclencheur : *les investigateurs lisent le rapport concernant la fondation de l'empire inca, qui mentionne le Bâton des larmes, ainsi que des illustrations* **(Document n° 3)** *ou découvrent le fragment de texte noirci par la suie des ruines de l'église* **(Document n° 4)**.

Les personnages se souviennent de la première fois où ils ont vu le bâton. C'était lorsqu'ils le reprirent aux Incas. La scène ressemble au **Flashback C**. Les personnages se trouvent derrière un buisson proche du camp des Incas, mais la nuit est bien plus avancée. Il fait froid et des nappes de brouillard s'étendent entre les caravanes. Le feu est éteint depuis longtemps et tout semble tranquille. Les *investigateurs* savent cette fois qu'ils doivent entrer dans la troisième plus grosse caravane, où Mayta dort, et qu'ils y trouveront le bâton.

Dans cette scène, ils possèdent des connaissances dont ne disposent pas les joueurs. Ces derniers peuvent donc être un peu hésitants. Les *investigateurs* ont le sentiment que tout est bien pensé et planifié pour qu'ils entreprennent d'entrer dans la caravane pour voler le bâton.

Même si les joueurs ne savent pas pourquoi leurs *investigateurs* sont si sûrs d'eux, cela doit suffire. Les connaissances nécessaires pour le vol ne leur sont dévoilées que peu à peu et si possible enchevêtrées avec les actions des personnages.



On ne peut pas parler d'effraction en ce qui concerne la roulotte

C'est pour les joueurs un sentiment déstabilisant et rare que leur personnage en sachent plus qu'eux. La révélation des informations est très palpitante dans ce flashback.

Il existe de nombreuses possibilités de déroulement du vol. Les *investigateurs* doivent néanmoins s'introduire dans la caravane désignée et écouter la respiration de Mayta au moyen des tests adéquats.

Au moment où les joueurs veulent examiner la porte, ils apprennent que l'un des *investigateurs* en possède la clé (!). Il la cherche donc dans la poche de sa veste et ouvre la porte.

Une fois la porte ouverte, les *investigateurs* entrent prudemment dans la caravane et entendent Mayta respirer. Ils peuvent alors constater que son rythme respiratoire n'est pas normal et concluent que le somnifère (!) a fait son effet.

À l'intérieur, un test de Trouver Objet Caché est nécessaire pour découvrir le mécanisme permettant d'ouvrir la cassette (!) dont ils connaissaient déjà bien sûr l'existence.

Le vol du bâton et la sortie discrète du camp sont donc un jeu d'enfants, même si les joueurs se demandent pourquoi tout cela s'est passé aussi facilement.

« Notre père, le soleil, abandonna avec ce commandement ses deux enfants au niveau du lac Titicaca, à quatre-vingt lieues d'ici, et leur dit d'aller où bon leur semblait et de s'établir pour manger et dormir où ils voulaient. Il leur donna un bâton en or, de la longueur d'un avant-bras et de l'épaisseur d'un doigt, comme preuve et témoignage. Il leur dit d'essayer chaque soir de le planter dans le sol. Selon la volonté de notre père le soleil, le lieu dans lequel un seul coup suffira devra être leur patrie.

Une fois que notre père le soleil eut expliqué à ses deux enfants sa volonté, il les congédia. Depuis le lac Titicaca, ils firent route vers le nord, et, à chaque halte, ils tentaient d'enfoncer le bâton dans le sol. Mais jamais la terre ne céda. Ils arrivèrent alors dans une petite auberge à sept ou huit lieux au sud de cette ville qui s'appelle aujourd'hui Pac rec Tampu, ce qui signifie quelque chose comme « Camp de nuit au lever du jour ». En effet, l'Inca lui donna ce nom, car il la quitta à l'aurore. De là, lui et sa femme, notre reine, arrivèrent dans la vallée de Cuzco, qui n'était à l'époque que des montagnes sauvages. »

Fondation de la ville impériale Cuzco [Note maquette : cette phrase est une note manuscrite]

L'Inca poursuivit : « Dans cette vallée, ils firent une halte sur la montagne Huanacauti, au sud de cette ville. Ils enfoncèrent alors le bâton d'or, qui pénétra sans difficulté dans le sol. Notre maître déclara alors à sa femme et soeur : notre père le soleil nous ordonne de nous installer ici et de fonder notre empire. Nous devons respecter sa volonté. Par conséquent, reine et soeur, nous allons appeler les hommes à nous et leur enseigner les arts et le bien, comme notre père le soleil l'a fait pour nous.

Document 3 : Rapport concernant la fondation de l'empire inca
Note : (paragraphe recopié d'un livre), ici : page 18, le passage commence en plein milieu du texte

Nust'a

34 ans – Devineresse ensorcelante

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65

Compétences

Métier : herbologie	70 %
Négociation	60 %
Pratique artistique : chant	60 %
Pratique artistique : danse	70 %
Persuasion	80 %

Langues

Langues : allemand	50 %

Combat

- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 40 %
  Dégâts spéciaux
- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Sortilèges

Visions

Description

Des cheveux noirs entourent le visage harmonieux d'une femme aux traits étrangers. Ses yeux sont particulièrement grands et son regard chante l'amour perdu. Ses mouvements sont graciles et sa démarche calme, mais ferme.

Nust'a est déchirée entre sa connaissance des maléfices du bâton, son amour pour son frère et son souhait d'aider son peuple. Ses yeux noirs sont assombris ces derniers temps par le souci et la peine. Elle sourit rarement et son visage régulier semble impassible, ce qui n'enlève rien à sa beauté. Elle est en capacité de séduire un homme si nécessaire et bon nombre d'Incas seraient plus qu'heureux si elle s'exécutait. Ses mouvements indiquent une grande détermination.

Il y a des éons de cela, ils s'enfoncèrent dans les profondeurs, car sache qu'ils ne viennent pas de ce monde, ne sont pas nés sur notre Terre, mais dans des lieux effroyables et étranges. Ils dorment dans ses entrailles et attendent le moment où les étoiles seront propices pour sortir à nouveau. Les connaissances concernant ces créatures et les Dieux Extérieurs sont contenues dans les tablettes gravées dans des pierres stellaires, les Clefs des Très Anciens, reposant dans les cavernes de la Source Inachevée.

En permanence, la Source Inachevée produit ses rejetons, des horreurs informes qui quittent la masse purulente de son corps et les profondeurs pour aller semer le mal dans le monde au-dessus d'eux. Les horribles Shoggoths eux-mêmes proviennent de cette Source à l'odeur insoutenable proche du cœur brûlant de la Terre. Ubbo-Sathla est le nom de cette masse qui expulse de façon ininterrompue le mal. Il est donc certain que personne n'est en mesure d'atteindre ces tablettes qui dévoilent les secrets ancestraux des Dieux Extérieurs et qui leur donne leur pouvoir sur les Grands Anciens. Sache toutefois qu'il y a toujours un moyen et que même dans la plus profonde obscurité peut luire un rayon de lumière. Car dans des temps très anciens, des éons avant l'apparition des premières créatures à poils dans les forêts primitives, une étoile tomba du ciel et s'enfonça au plus profond des entrailles de la Terre. Elle atteignit les cavernes d'Ubbo-Sathla et brûla le Dieu Extérieur. Celui qui tient cette pierre dans ses mains peut entrer sans crainte dans son antre, car Ubbo-Sathla et ses progénitures la craignent, respectent son pouvoir, et la nomment la « pierre des larmes »

Mais où se trouve donc cette pierre ? De nombreuses légendes concernent les guerres et les batailles, les serviteurs qui se soulèvent face à leur maître, et la pierre des larmes qui se perd et traverse les millénaires. Je ne saurais que broder sur l'époque pendant laquelle les Mi-Go s'établirent au nord et où l'innommable parcourait les forêts tropicales du sud. Cependant, écoute cela : le Peuple Serpent retrouva la pierre et de cela son pouvoir. Il forgea un bâton en or et cacha la pierre dans son pommeau. Ce bâton leur conféra la domination sur les horreurs informes des profondeurs. Qui est capable de dire si ce peuple exploita réellement tout son pouvoir ? Qui est capable de dire si le bâton des larmes peut-être retrouvé ?

Sache que la recherche des trésors du passé peut être sans succès, et cantonne-toi aux enseignements que nous pouvons te transmettre.

Document 4 : Histoire occulte du Bâton des larmes

Flashback F – Le rituel

Déclencheur : *la vue de Schanderer qui a récupéré le bâton et veut poursuivre son rituel.*

C'est le seul flashback au cours duquel les joueurs agiront peu. Il doit être rapide et décrire des impressions et des émotions entremêlées.

Le flashback commence alors que les investigateurs sont jetés dans l'église, ligotés et bâillonnés. Ils sont emmenés dans les catacombes et sont attachés à des anneaux de fer enchâssés dans le mur. Ils peuvent à présent voir leurs tortionnaires. Outre le professeur Schanderer, Karl et Walter sont également présents, très alcoolisés, et apparemment inconscients de ce qui est en train de se dérouler devant leurs yeux. Schanderer prononce un long monologue concernant l'activation du bâton, consulte certaines pages des livres qu'il a apportés et en cite quelques passages.



Nust'a

Il mentionne incidemment son besoin de sang humain pour entrer en contact avec le Dieu Extérieur afin d'attirer son attention et d'être digne de lui. Il tire alors un couteau et fait de profondes entailles sur le corps des personnages avec une étonnante nonchalance.

Karl et Walter sont surpris, mais incapables d'agir dans leur état. Schanderer enduit tendrement le bâton du sang des investigateurs, qui se sentent de plus en plus faibles. Le professeur s'applique à prononcer des formules d'invocation ancestrales et l'air commence à empester l'ozone.

À ce moment, l'un des investigateurs aperçoit Nust'a qui descend discrètement les escaliers. Elle tient un gros bidon à la main. Le sol se met à trembler et une boue noirâtre commence à suinter des pierres, semblant pulser au rythme de l'incantation infernale de Schanderer.

Nust'a répand le contenu du bidon sur le sol et l'odeur de l'essence se mélange à celle de l'ozone. Les personnages continuent de saigner et des tâches rouges apparaissent progressivement devant leurs yeux.

Brusquement, la pièce se transforme en brasier. Schanderer et les deux voleurs sont ramenés à la réalité par cette brusque menace. Nust'a saute, le visage aux traits sauvages, un couteau à la main, et délivre les *investigateurs*.

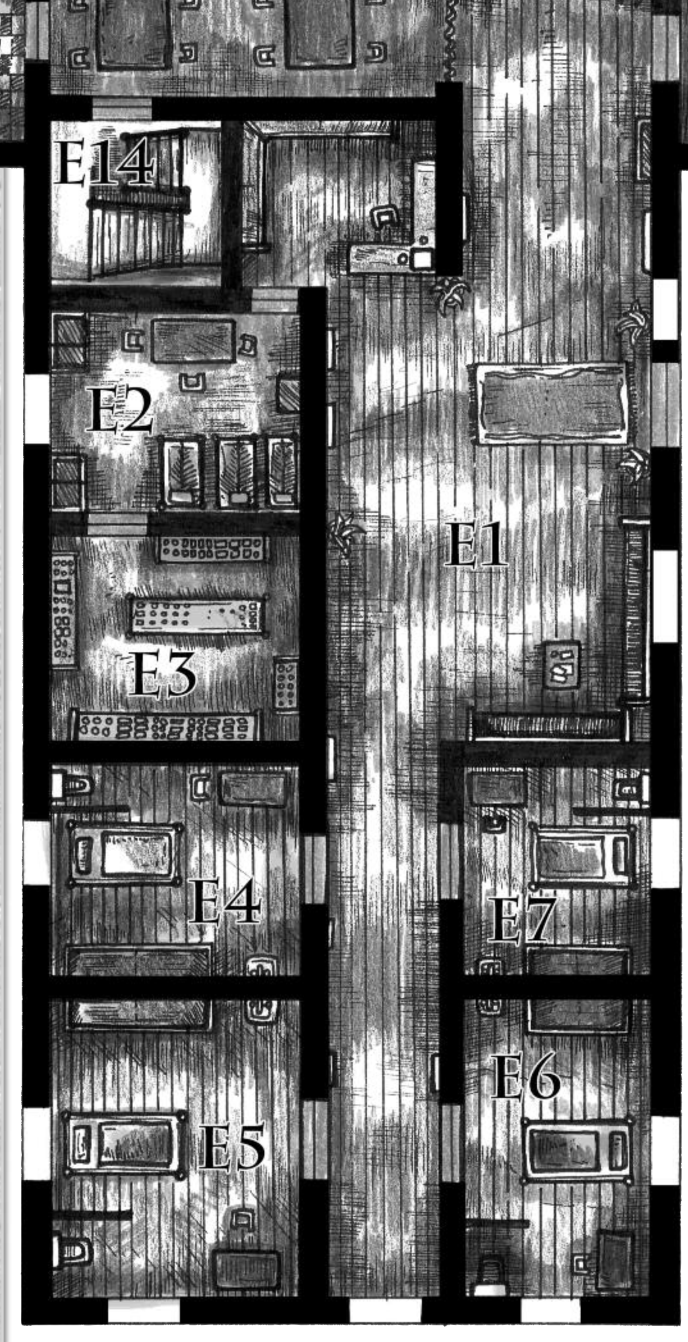
Tous les *investigateurs* présents tentent de quitter l'église, remontant tant bien que mal, en titubant, privés de leurs forces en raison de la perte de sang importante qu'ils ont subie. La substance gluante qui recouvre les murs et le sol enfle, se déforme, brûle, et semble s'affoler. Les *investigateurs* avancent en chancelant dans la nef de l'église, où les flammes s'élèvent également.

Tout semble se consumer et une masse amorphe s'y meut, se déploie sans but et se soulève sur plusieurs mètres vers le haut, rencontre le toit de l'église et s'effondre avec lui pendant que les investigateurs peinent à rester debout et perdent connaissance sur la place devant l'église.

La dernière chose qu'ils perçoivent est la vue des lourdes bottes d'un policier qui se penche sur eux.

L'hôpital psychiatrique Waldfrieden

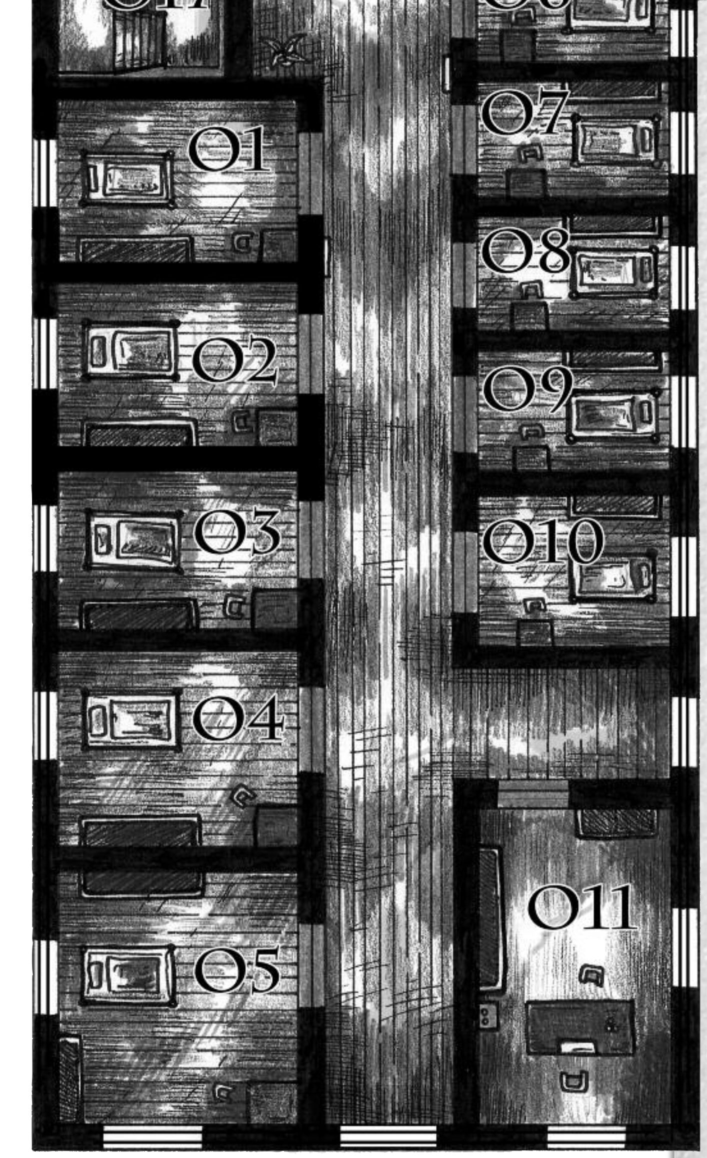




Rez-de-chaussée
E1 .... Salle d'attente et réception
E2 .... Salle des infirmières
E3 .... Stock de médicaments
E4-E7 .... Chambres individuelles
E8 .... Salle des médecins
E9 .... Salle des visites
E10 .... Salle à manger
E11 .... Cuisine
E12 .... Toilettes
E13 .... Salle d'eau
E14 .... Cage d'escalier

Concernant l'établissement psychiatrique :
Emplacement : dans un bois proche de la ville dans laquelle habitent les personnages.
• Établissement public
• 3 médecins
• 3 aides-soignants et 9 infirmières
• 46 lits
Taux de survie : 82 %
Taux de guérision : 44 %
Taux de sortie : 30 %

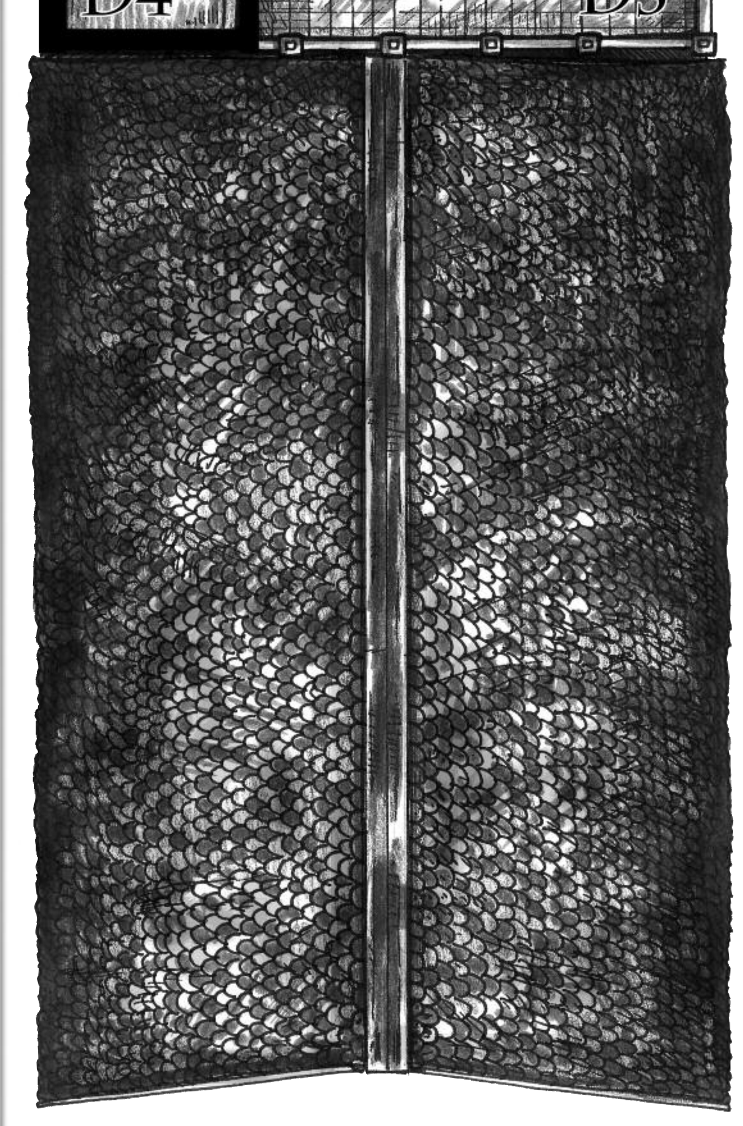




1er étage

O1–O10 ... Chambres privées
O11 .... Médecin chef
O12 .... Toilettes / salle d'eau pour les femmes
O13 .... Toilettes / salle d'eau pour les hommes
O14 .... Salle des infirmières
O15 .... Dortoir pour les femmes
O16 .... Dortoir pour les hommes
O17 .... Cage d'escalier






Étage mansardé
D1 .... Salle de loisirs
D2 .... Grenier
D3 .... Balcon
D4 .... Cage d'escalier

Dr Günther Beier

50 ans

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Écouter avec ennui	37 %
Médecine	68 %
Persuasion	51 %
Psychanalyse	60 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Langues : latin 40 %

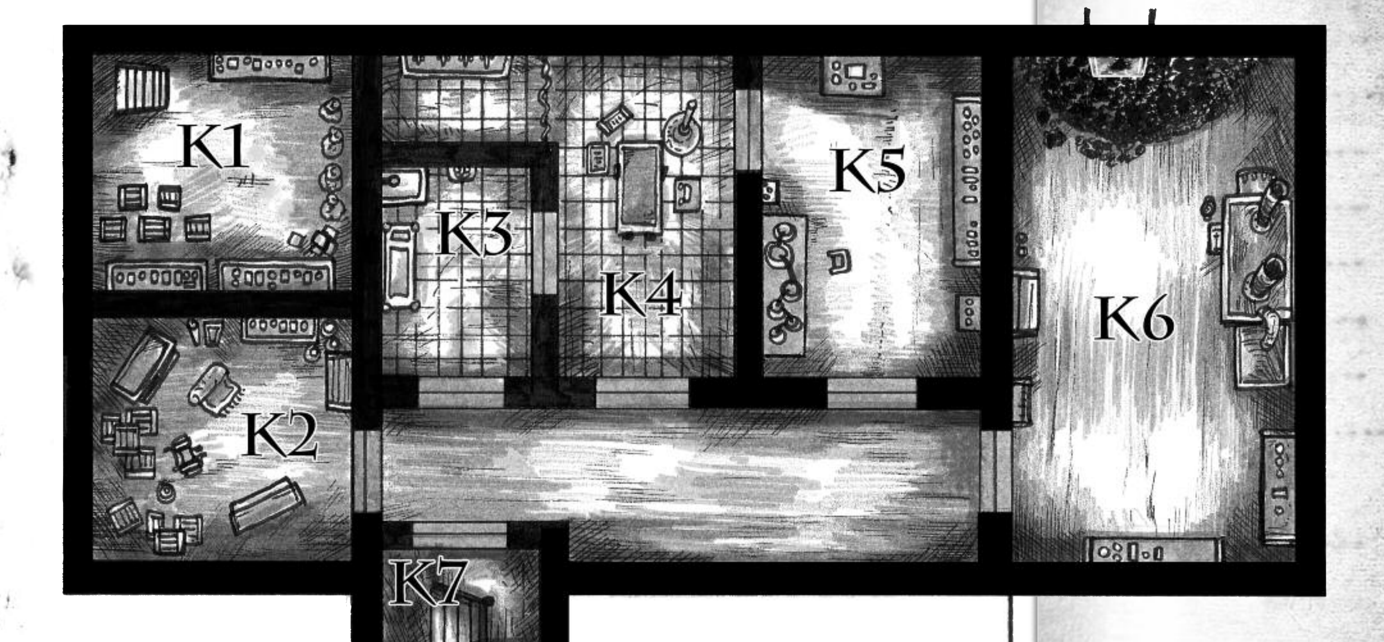
Combat

- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Description

Le Dr Beier est un homme ennuyeux et engagé qui travaille dur, car il aime beaucoup son métier. Il connaît l'ensemble des services et tente tout ce qui est en son pouvoir pour améliorer l'état des patients. Il utilise pour cela les méthodes les plus modernes à sa disposition et accueille, avec un esprit très ouvert, les nouveaux moyens expérimentaux. C'est un partisan de la nouvelle école de la psychanalyse et il prévoit d'effectuer un voyage à Vienne pour étendre ses connaissances auprès de Sigmund Freud.





Cave

K1.......... Cellier
K2.......... Dépôt
K3.......... Salle de préparation
K4.......... Salle d'opération
K5.......... Laboratoire
K6.......... Chaufferie
K7.......... Cage d'escalier

Dr Frankfurter

31 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétences

Comptabilité	66 %
Médecine	68 %
Pharmacie	60 %
Psychanalyse	32 %

Combat

- Corps à corps :
  bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3+2

Description

Le Dr Frankfurter pratique au sein de l'établissement depuis un an et pense déjà à en partir, car il se retrouve assigné aux paperasseries ennuyeuses. Il l'aurait certainement déjà fait sans les superbes infirmières qui lui mettent du baume au coeur, mais il est très timide.

Il s'assure que la clinique fonctionne sans accrocs.

(3x) Aide-soignant typique

25–30 ans

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Écouter	30 %
Esquive	40 %
Médecine	10 %
Persuasion	50 %
Premiers secours	50 %
Psychologie	30 %

Combat

- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3+2
- Armes blanches : armes de mêlée (matraque) 60 %
  Dégâts 1D6+2

Description

Les aides-soignants sont en général bien formés et en bonne condition physique, ce qui leur permet de ramener rapidement l'ordre parmi les patients rebelles.

Ils assistent également le Dr Beier lors des opérations et font rarement dans la dentelle.

Rez-de-chaussée

La **salle d'attente** et la **réception (E1)** sont décorées avec quelques plantes et des places assises sont disponibles dans les coins. Jour et nuit, une infirmière est de service.

La **salle des infirmières (E2)** est relativement dépouillée, mais il y a tout de même quelques chaises et une grande table, ainsi que des armoires métalliques pour le personnel qui peut se changer et prendre sa pause ici. Il y a de plus deux lits de camp. La pièce forme un sas vers le **stock de médicaments (E3)**, dans lequel sont conservés toutes sortes de produits derrière des vitrines fermées à clé.

Quatre grandes **chambres individuelles (E4 - E7)** se trouvent également à ce niveau, équipées avec grand luxe, pour les patients les plus fortunés. Elles disposent de sanitaires, d'un lavabo, d'une grande armoire, d'un lit et d'un petit bureau. En ce moment, une seule chambre est occupée.

Dans la **salle des médecins (E8)**, on trouve le Dr Frankfurter et le Dr Frei. Leurs bureaux sont placés chacun sous une fenêtre et les murs sont couverts d'étagères remplies de livres. Outre les examens de routine, l'accueil des patients s'effectue également ici.
On trouve à côté la **salle des visites (E9)**. Lorsqu'un patient reçoit de la visite, celle-ci se déroule ici, sous surveillance.

Seul un rideau, habituellement ouvert, sépare la salle d'attente et la grande **salle à manger (E10)**, dans laquelle plusieurs groupes de tables sont mis à la disposition des pensionnaires.

Vient ensuite la grande **cuisine (E11)** avec une porte vers l'arrière et un escalier qui mène au cellier, à la cave.

À cet étage se trouvent également des **toilettes (E12)** pour les visiteurs avec une **salle d'eau (E13)** séparée pour le personnel.

La **cage d'escalier (E14)** est accessible depuis la salle à manger.

1er étage

La **cage d'escalier (O17)** donne sur un corridor de style très kitsch avec des représentations de natures mortes. Dans l'ensemble de l'étage, on peut sentir une légère odeur de peinture.

Les dix **chambres privées (O1 - O10)** sont moins luxueuses que celles du rez-de-chaussée, mais disposent de commodités équivalentes : un lit pour le patient, une armoire, une table et une chaise.

La moitié des chambres est actuellement occupée et le nom du patient est indiqué sur une petite pancarte apposée à côté de la porte.

Dans la chambre du **médecin-chef (O11)** trône un énorme bureau derrière lequel le Dr Günther Beier reçoit en général ses patients. Les murs sont recouverts de vieilles étagères de livres comprenant des ouvrages médicaux et des traités de psychologie. Certains livres recensant les opérations du cerveau sont aussi à portée de main. Dans le bureau du docteur (à forcer ou à ouvrir par un test de *Métier : serrurerie*) se trouvent les dossiers des patients présents dans l'établissement. Les *investigateurs* peuvent donc se saisir de leur dossier, qui les classe comme dangereux pyromanes et profanateurs d'église amnésiques et indique que leur opération doit se dérouler la semaine suivante.

Les deux **salles d'eau (O12 et O13)** sont à usage séparé pour les hommes et les femmes.

La **salle des infirmières (O14)** forme un sas menant vers les deux dortoirs (vers lesquels s'ouvrent non seulement des portes, mais qui sont également équipées de fenêtres d'observation). Jour et nuit, une infirmière ou un aide-soignant est de garde. Les pièces sont relativement nues, avec plusieurs armoires dans lesquelles sont rangés les draps et les housses pour les lits, mais également de la nourriture. Dans un bureau, on peut trouver des porte-blocs contenant les documents spécifiant les médicaments à donner aux patients des dortoirs. Sur l'un d'entre eux est accroché un article de journal traitant de l'incendie de l'église (**Document n° 1**).

Les fenêtres des dortoirs sont dotées de barreaux et les patients sont répartis selon leur sexe. Les toilettes sont délimitées par un simple rideau qui protège des regards indiscrets. Le **dortoir pour les femmes (O15)** est en cours de rénovation. Tout a été rassemblé au centre et les seaux de peinture, les échelles et les journaux posés au sol témoignent des travaux.

En conséquence, tout le monde est mélangé dans le **dortoir pour les hommes (O16)** et les lits sont séparés par un paravent.

La pièce est composée de deux rangées de huit lits en acier à côté desquels sont placées de petites commodes. De larges sangles en cuir sont posées sur les montants des lits et servent à attacher si nécessaire les patients récalcitrants. Pour le moment, les investigateurs sont les seuls patients dans cette salle.

Étage mansardé

La **salle de loisirs (D1)** est très lumineuse et les fenêtres de toit donnent sur le parc. Elle dispose de quelques sièges et étagères, mais on remarque tout de même que cette pièce occupait à l'origine les combles.

La deuxième moitié de l'étage est prise par un grand **grenier (D2)** où sont entreposés des draps, des produits de nettoyage, des couvertures ainsi que de vieux objets. De plus, les effets personnels des patients, confisqués lors de leur admission, y sont conservés. Si un *investigateur* décide d'effectuer un test de *Trouver Objet Caché*, il découvre un carton portant son nom. Celui-ci contient des vêtements et quelques affaires qu'il portait sur lui au moment de son interpellation. Après ce succès, les autres retrouvent aisément le leur. Les vêtements des *investigateurs* portent les marques de l'incendie et sentent la fumée. Des chaises longues sont disposées du printemps à l'automne sur le **balcon (D3)** orienté au sud.

La **cage d'escalier (D4)** s'arrête ici.

Cave

La **cage d'escalier (K7)** donne sur un passage étroit et inconfortable, aux murs de briques sales. On entend le feulement permanent du four à charbon provenant de la **chaufferie (K6)**, où sont gardées les réserves de charbon (la glissière à charbon est orientée au nord).

Dans la **salle de préparation (K3)**, les patients sont rasés avant leur intervention chirurgicales, désinfectés et anesthésiés. Dans les armoires sont stockés des draps et tissus propres, ainsi que divers produits de nettoyage et de désinfection.

La **salle d'opération (K4)** est entièrement carrelée et une grande table se tient au centre. Un appareil développé par le Dr Beier, attire le regard ; il s'agit d'un support sur lequel la tête d'un patient peut être immobilisée à l'aide de plusieurs vis. Aux murs, plusieurs armoires en acier fermées à clé contiennent des instruments destiné aux opérations.

Le **laboratoire (K5)** ne comprend que quelques tables sur lesquelles sont placés des microscopes, des boîtes de pétri et autres appareils d'analyse. Un médecin expérimenté constatera que ces appareils ne sont pas de la meilleure qualité.

Dans le **dépôt (K2)** se trouve une collection d'anciens objets, de cartons, de vêtements triés, etc.

Le **cellier (K1)**, accessible depuis la cuisine par l'escalier, contient de grandes étagères avec des aliments de toutes sortes.

Le personnel

Pendant le scénario, le Dr Frei est en voyage professionnel à Berlin et ses attributs et compétences ne sont donc pas indiqués ici.



Les jolies infirmières du Dr Beier

Prisonniers de la folie

Des pas qui descendent le couloir. La fatigue, un voile devant les yeux. Tu peux à peine bouger. Clic, clac, clic, clac, les pas approchent. Vers toi. Passent la porte. Ils t'ouvrent la bouche de force. Du poison ! Ils te donnent du poison ! Tu ne dois pas avaler ! C'est si amer dans ta bouche. Il te regarde, il attend. Fais comme si tu avalais, fais comme si, mais n'avale pas, n'avale pas le poison ! Il attend toujours, il attend, va-t'en, va-t'en, le goût amer dans ta bouche, le poison, il doit partir, il faut qu'il parte. Il se retourne, clic, clac, clic, clac, il s'en va beaucoup trop lentement. Le goût amer dans ta bouche, encore quelques secondes, il est presque parti, c'est bon, maintenant crache le poison ! Tu es épuisé, le goût amer dans ta bouche, autour de toi, tout sombre dans l'obscurité.

Ainsi commence le scénario pour les investigateurs, internés dans l'établissement psychiatrique Waldfrieden. Chaque investigateur a perdu **1D6+10 points de SAN et 1D3 Points de Vie** lors des évènements précédents, décrits dans les flashbacks.

Les personnages ne savent ni comment ils sont arrivés là, ni ce qui s'est passé ces trois dernières semaines. Un voile épais recouvre leurs pensées. Les derniers évènements dont ils se souviennent sont des éléments importants sur le plan émotionnel, mais qui se sont déroulés il y a longtemps. Cela peut être par exemple une dispute conjugale, une balade dans la neige ou d'autres expériences similaires. Si les investigateurs comparent leurs souvenirs, ils ne constatent pas de limite temporelle définie à leur amnésie,

(9X) Infirmière typique

20–25 ans

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Métier : intendance	40 %
Persuasion	60 %
Premiers soins	45 %
Psychologie	35 %

Combat

- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Description

Les infirmières, la plupart du temps très jeunes, sont responsables du soin quotidien des patients. Elles font les lits, secouent les oreillers, apportent le café et écoutent les doléances des malades. Certaines d'entre elles considèrent que leur métier est le plus beau du monde et sont particulièrement attentives à leurs tâches. D'autres, au contraire, ne s'en satisfont pas et apparaissent peu réveillées après une nuit blanche passée à danser. Quatre d'entre elles ont été recrutées pour leur physique et leurs petites erreurs sont aussitôt pardonnées lorsqu'elles font leur petite moue boudeuse. Seule Marianne, officiellement au même poste que les autres, mais considérée officieusement comme l'infirmière en chef, se distingue par ses connaissances du métier (FOR 13, APP 09, Médecine 20 %, Premiers soins 65 %, le reste du profil étant identique aux autres infirmières).

Remarques pour le gardien
Les investigateurs souffrent d'amnésie en raison des évènements qui se sont déroulés dans l'église, mais d'aucun autre trouble psychique.

Rien ne les empêche par conséquent de se lancer sur les traces de leurs souvenirs perdus. Le gardien peut cependant attribuer en secret une phobie à l'un d'entre eux, avec un élément déclencheur adéquat qui se manifestera au cours du scénario.

Celui-ci commence avec la tentative de fuite, permise par un combat rusé contre les médicaments. Si les joueurs sont dans une posture d'attente et d'indécision, le gardien doit improviser des bribes de souvenirs (voir Que faire ?).

mais une zone de transition estimée à environ une semaine. S'ils se connaissaient déjà avant l'aventure (personnellement ou en raison d'aventures précédentes), ils se reconnaissent sans problème.

Les investigateurs se réveillent dans le dortoir pour les hommes au premier étage (pièce **O16**), et se trouvent encore sous l'influence des drogues qu'on leur a administrées. Tous les tests effectués cette nuit-là sont d'une difficulté supérieure d'1D3x10 pourcent (les personnages ont donc un malus individuel de 10, 20 ou 30 pourcent à tous leurs tests).

La lune luit faiblement à travers les barreaux des fenêtres et les arbres sont recouverts de givre. Au moment de leur réveil, personne n'est attaché avec les sangles de cuir accrochées aux lits. Ils sont seuls dans le dortoir, le rideau des toilettes est ouvert et la porte donnant sur la salle des infirmières est fermée. À travers le rideau à moitié fermé de la fenêtre de la salle des infirmières, on peut apercevoir occasionnellement des ombres se mouvoir. Les investigateurs portent tous des chemises de nuit et aucun effet personnel ne se trouve dans les petites commodes à côté de leur lit.

Que faire ?

Vu de manière réaliste, les investigateurs se trouvent face à trois alternatives : ne rien faire et attendre, prouver qu'ils ne sont pas fous, ou fuir.

La première possibilité rendrait absurde leurs efforts pour se libérer des effets médicamenteux. Si nécessaire, un test d'*Intuition* ou de *Connaissance* aide à refuser tout autre empoisonnement (!) potentiel.

Si quelqu'un pense à demander de l'aide en essayant de prouver qu'ils ne sont pas fous, un test de *Santé Mentale* (peu importe qu'il soit réussi ou raté, il doit juste montrer aux joueurs que quelque chose d'essentiel se produit) éveille des souvenirs des mauvais traitements subis à la cave. Le déclencheur de ces souvenirs peut être la vue des hématomes qui couvrent leur corps ou celle d'un aide-soignant. La médecine n'est pas tendre avec les fous qui incendient les églises. La description devrait convaincre les joueurs de ne pas compter sur leur aide.

Coups de matraque, médicaments expérimentaux, entraves et opérations du cerveau dans les cas les plus graves doivent être assez persuasifs.

La seule option sensée reste la fuite de l'établissement.

Comment quitter le dortoir

Puisque les fenêtres de la pièce sont dotées de barreaux, il faut tout d'abord passer dans celles d'à côté, ce qui signifie surmonter l'épreuve de la porte verrouillée donnant sur la salle des infirmières et de l'aide-soignant de garde, Jürgen Kopp (valeurs d'un aide-soignant typique).

La situation demande un certain doigté de la part du gardien, car il faut que les investigateurs réussissent à s'enfuir alors que les joueurs n'ont aucune idée de la direction à prendre en terme d'aventure et qu'ils doivent agir avec une certaine prudence.

D'un côté, le gardien doit les encourager à forger des plans de fuite et à les mettre en pratique, mais de l'autre, il faut tout de même que les joueurs soient conscients des dangers.

Il serait intéressant dans cette situation que le gardien fasse des tests cachés en cas d'échec du joueur (qui peuvent avoir ou non des conséquences).

Tant que les activités des investigateurs doivent passer inaperçues, il est recommandé de rester dissimulé. En cas d'échec, l'aide-soignant Kopp peut tenter une *réussite spéciale* sur un test d'*Écouter*. Il est occupé par des problèmes privés et fait peu attention à ce qui l'entoure, supposant que les investigateurs sont sous l'influence des médicaments. Même s'il entend quelque chose, il se contente de jeter un regard à travers la fenêtre d'observation. Il doit alors réussir un *Trouver Objet Caché* pour se rendre compte que quelque chose ne va pas. Les investigateurs sont donc relativement tranquilles en ce qui le concerne, tant qu'ils n'attirent pas sciemment son attention.

La porte fermée de la salle des infirmières demande un test de *Métier : serrurerie* ou une *réussite spéciale* en *Métier : mécanique*. La boucle d'une sangle de lit peut servir pour le crochetage par exemple. En cas de réussite, la porte s'ouvre sans bruit. Sinon, elle reste fermée et un résultat compris entre 96 et 00 attire l'attention de Kopp.

Si la porte est ouverte, Kopp est surpris par l'attaque. Les tiroirs d'une table de nuit peuvent servir d'armes improvisées.

Il est également envisageable d'attirer Kopp par le bruit et de le maîtriser ensuite (si les investigateurs font des choix judicieux, ils disposent encore de l'effet de surprise).

La fuite du bâtiment peut à présent commencer et plusieurs possibilités se présentent :

• Les investigateurs peuvent se dissimuler jusqu'à la sortie pour quitter tout simplement l'établissement par la sortie, les portes étant fermées, mais pas verrouillées.

• Ils peuvent ouvrir une fenêtre de la salle à manger et quitter ainsi leur prison. Cela risque cependant de faire venir les infirmières qui se demandent d'où vient le courant d'air.

• Ils peuvent descendre par la fenêtre du premier étage en réussissant un test d'Escalade. Une corde formée par des draps noués entre eux (test d'*Agilité*) facilite même la réussite.

Les investigateurs peuvent fureter sans trop de problème dans le bâtiment, car pendant leur fuite nocturne, seuls deux aides-soignants et une infirmière sont présents : Kopp dans la salle des infirmières du premier étage, l'infirmière en chef Marianne à la réception et un autre aide-soignant qui dort dans un lit de camp dans la salle des infirmières du rez-de-chaussée (service de garde).

La fuite doit sembler cornélienne, mais sans présenter de défi particulier pour les investigateurs déjà sous pression en raison de leur situation.

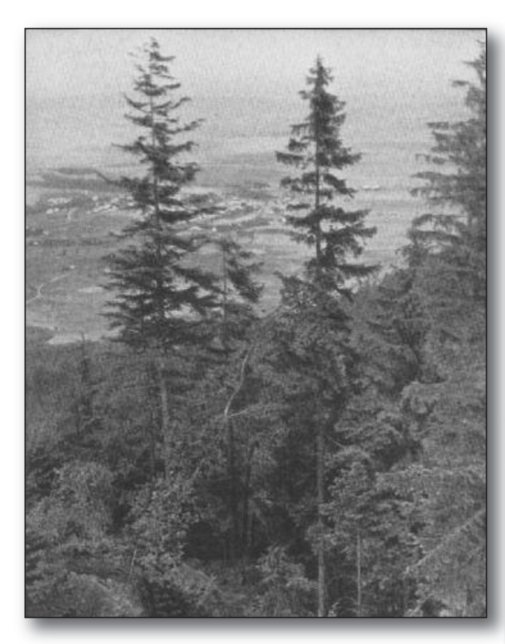
Seuls avec la folie

Les investigateurs ont quitté l'établissement psychiatrique, mais leur situation ne s'est pas grandement améliorée. Sont-ils réellement libres tant qu'ils ne savent pas ce qui leur est arrivé ? Hors de la clinique, ils doivent tout d'abord s'orienter.

Un regard vers le ciel et un test de *Sciences formelles : astronomie* donne les points cardinaux. Puisque l'étoile polaire est visible, un test de *Connaissance* est également utile.

Si les investigateurs ont appris le nom de l'établissement psychiatrique lors de leur fuite, l'un d'entre eux peut se souvenir de son emplacement approximatif avec une *réussite spéciale* à un test de de *Connaissance*. Si personne n'a une idée de son emplacement, il ne reste pas d'autre choix que d'errer sans but dans les bois alentour.

Ce paragraphe peut donner lieu à une mise en scène intéressante. Il est alors recommandé de distiller un peu de paranoïa : les investigateurs se sentent épiés en permanence, des créatures étranges semblent guetter dans les ombres des arbres, l'un des investigateurs glisse dans une pente et se retrouve dans un ruisseau glacé, etc.



Après au plus tard une heure de temps ressenti, la question de la découverte de la fuite des investigateurs se pose. N'était-ce pas un aboiement de chien au loin ? N'avons-nous pas déjà passé cette clairière il y a une demi-heure ?

Le personnage doté de la plus faible Santé Mentale, surtout dans cette situation de frustration, revit quelques souvenirs peu agréables. Il a soudain l'impression de se faire crucifier, se sent saigner, le désespoir le submerge et il ressent la certitude d'une mort inéluctable. Une odeur d'incendie lui emplit les narines avant qu'il ne revienne au moment présent en criant (perte de 0/1 point de SAN).

Finalement, les investigateurs épuisés se retrouvent sur une route qui leur permet de rentrer chez eux. Le jour se lève lorsqu'ils atteignent les quartiers extérieurs, certaines personnes sont en route pour le travail, d'autres rentrent chez eux. Quelques regards effrayés, curieux ou plein de pitié effleurent des investigateurs exténués, déboussolés et à bout de forces. Dans cet état, ils essayeront certainement de trouver un « lieu sûr ».

Où aller ?

Démunis, dans le pire des cas portant sur le dos les vêtements de la clinique, couverts de boue et dans un état épouvantable, leurs possibilités sont limitées. De plus, il leur faut compter sur la découverte de leur fuite au matin et sur le lancement des recherches.

Partir, il faut partir !

La première envie sera de mettre la plus grande distance possible entre eux et leurs poursuivants.

Remarques pour le gardien

Les investigateurs revivent, au cours du scénario, de plus en plus de flashbacks et les jouent de façon active. En parallèle, ils se souviennent de fragments du rituel conduit par le professeur Schanderer. Ces derniers ne sont que des bribes et restent brefs. Ils sont tissés d'émotions, de désespoir, de peur de la mort, de désarroi et de panique. Les véritables actions ne se produisent dans ces courtes scènes que lorsque ceci est indiqué explicitement dans le scénario. Sinon, elles doivent ressembler à un cauchemar qui hante les investigateurs, mais reste inaccessible.

Pour ne pas affaiblir l'effet de ces images fragmentaires, elles ne doivent pas survenir souvent et demeurer quelque chose de particulier.

Les flashbacks sont toujours associés à un évènement ou à un signal qui déclenche la scène, alors que les visions des bribes du rituel le sont par des sentiments de peur, de déception profonde ou de désespoir. Lorsqu'un investigateur ressent ces émotions, il est possible qu'il voie certains motifs traumatisants vécus dans l'église.

Ces images peuvent également être présentées d'une autre manière. Elles peuvent par exemple être décrites sur des bouts de papier donnés aux joueurs concernés le moment voulu. Il est alors tout à fait envisageable d'y indiquer que l'investigateur (et donc le joueur) doit crier sous l'effet de la panique à la lecture des informations.

Pendant la lecture de la note, les autres joueurs sont apeurés par le glapissement soudain de leur compagnon.

Cependant, le gardien doit absolument les retenir sur les lieux des faits, ce qui se révélera plutôt simple grâce à la méthode suivante : dès qu'un investigateur parle de quitter la ville, le gardien lui demande un test d'Intuition (la réussite ou l'échec n'ayant aucune incidence). Il explique alors à voix basse : « *Le besoin de tout laisser derrière soi, absolument tout, mais également de tout oublier, sans exception, est presque insoutenable. Tu sens que tu as encore le choix… Mais si tu renonces, ce sera pour toujours. Oublier tout ce qui fait de toi ce que tu es, finir comme un vagabond jusqu'à la fin de tes jours… Quelle est ta décision ?* »

Cette perspective devrait aisément retenir les investigateurs sur les lieux afin de poursuivre l'aventure.

Qu'il est doux de rentrer chez soi

L'une des possibilités pour les investigateurs est de retourner dans leur appartement. Ceci ne pose pas de problème le matin de la fuite. Ils peuvent profiter d'un bain chaud et d'un café et avoir même le luxe de dormir la moitié de la journée ou jusqu'au soir. Après cela, les malus aux tests de compétences induits par les médicaments ne sont plus appliqués.

Avec un test de *Volonté*, la police ne contrôle leur logement que le lendemain. Sinon, elle s'y rend le soir même.



Un thé, une cigarette et les perspectives sont déjà meilleures…

Avec de tels amis…

Si quelqu'un veut chercher refuge chez des amis ou des parents, la paranoïa et la défiance surgissent : « *Je ne me rappelle pas de leur visite à l'hôpital psychiatrique. A-t-il quelque chose à voir avec tout cela ? Qui est réellement mon ami et qui est mon ennemi ?* »

Si les réflexions d'un investigateur ne suffisent pas à évincer ces pensées paranoïaques, il doit expliquer au gardien les raisons de sa défiance. Celui-ci décide ensuite si elle est justifiée ou non. Les investigateurs ont effectivement le loisir de se réfugier quelque part pour une durée indéterminée.

La police, amie et sauveuse

L'un des investigateurs pensera peut-être à contacter les autorités afin de demander de l'aide. Puisqu'ils sont considérés comme dangereux, cela ne peut que les conduire directement à leur capture et à leur internement. Dans ce cas, un bref flashback peut être déclenché en signe d'avertissement. Dès que le mot « police » est mentionné plusieurs fois, l'un des personnages se souvient de son état devant une église, de ses douleurs, de sa joie d'avoir survécu, de l'arrivée de la police qu'il appelle, mais l'aide est assez rude, on leur passe les menottes et on les accuse d'être des « incendiaires » et des « profanateurs ».

Ainsi, il doit apparaître clairement qu'ils n'ont rien à espérer de ce côté. S'ils tentent malgré tout de prendre contact avec les autorités, le gardien n'est alors plus en mesure de les aider.

Disparaître aussitôt

Si les investigateurs évitent leur logement et qu'ils ne font pas suffisamment confiance à leurs amis et parents, ils leur faut tout de même se cacher quelque part. La meilleure chance pour eux consiste à examiner à la loupe les trois passants qui les regardent avec pitié et de demander de l'aide au candidat approprié (test de *Psychologie*). Dans ce cas, le choix des investigateurs s'oriente sur Anton, un apprenti boulanger plutôt simplet, en route vers son travail. Un visage tout triste (quelle que soit son absurdité) suffit pour lui faire faire un détour chez sa tante Hermine. Il la sort du lit, mais cette femme au cœur d'or les accueille sans poser de questions et fait tout son possible pour subvenir aux besoins des investigateurs. Elle jette leur chemise de nuit au feu, fait chauffer de l'eau, leur apporte des couvertures et leur propose quelque chose à manger.

Les investigateurs peuvent rester chez elle le temps qu'ils voudront. Hermine leur pose certes quelques questions anodines, mais fidèle à sa devise « chacun doit être heureux à sa façon », elle n'entre pas plus dans la vie privée des investigateurs. Il ne peut pas être dommageable néanmoins de s'assurer de son silence par un test de *Persuasion* tous les jours ou tous les deux jours.

A la recherche d'indices

Lorsque les investigateurs se sont reposés, qu'ils n'ont plus de malus à leurs tests et ont trouvé un endroit sûr, plus rien désormais ne leur barre leur chemin pour découvrir ce qui s'est produit les jours précédents. Pour cela, il existe plusieurs possibilités.

Il est relativement simple de consulter les journaux récents. Dans l'un d'entre eux, les investigateurs trouvent un article concernant l'incendie de la *Marienkirche* **(Document n° 1)**.

Il mentionne que les pyromanes ont été appréhendés, mais souffriraient d'amnésie.

Les investigateurs peuvent alors rechercher dans l'église des indices concernant les évènements de cette funeste nuit.

Ils peuvent tenter de contacter des personnes qui leur doivent encore des services. Des journalistes ou policiers peuvent fournir en principe le même type d'informations que les journaux.

Un indice supplémentaire peut être l'investigation de leur propre appartement. L'agenda personnel des investigateurs comprend plusieurs mentions de rendez-vous avec un certain Professeur Schanderer dont le nom déclenche le Flashback A !

Incendie de la Marienkirche

Dans la nuit de dimanche à lundi, la Marienkirche a été vilement incendiée. Selon les indications de la police, plusieurs malfaiteurs sont entrés peu après minuit dans la maison de Dieu. Ils y ont répandu de l'essence ou une substance inflammable similaire à laquelle ils ont ensuite mis le feu. Les pyromanes ont déjà été appréhendés, mais déclarent souffrir d'amnésie.

Les malfaiteurs sont vraisemblablement entrés dans l'église par une porte latérale. D'après un rapport de police, des silhouettes suspectes ont été aperçues peu après minuit à proximité de l'église. On suppose qu'il pourrait s'agir des criminels.

Au cours de la nuit, l'église a été incendiée. Les habitants remarquèrent les lueurs du feu vers trois heures du matin et avertirent aussitôt la police et les pompiers qui réussirent au bout d'une heure à maîtriser l'incendie.

Une substance huileuse a été retrouvée dans l'église, certainement utilisée par les criminels pour mettre le feu. Les analyses la concernant sont en cours.

L'intérieur de l'église a été complètement dévasté par le feu et le toit s'est effondré par endroits. L'église menace de s'effondrer et il est interdit d'y entrer. Une étude est en cours concernant les moyens devant être déployés pour la rénover.

La réussite de la police est incontestable. À son arrivée sur place, elle a interpellé plusieurs personnes qui tentaient de s'enfuir. Les auteurs présumés n'ont opposé aucune résistance, mais ont déclaré à la police ne se souvenir de rien. Ils prétendent souffrir d'amnésie sur une période de plusieurs semaines. Entre temps, ils ont été transférés au sanatorium Waldfrieden. En raison de leurs agissements, ils sont considérés comme dangereux pour la société et sont sous étroite surveillance.

La population est consternée et des appels aux dons ont été lancés dès le lundi matin pour reconstruire l'église. « Notre Marienkirche sera encore plus belle qu'avant », déclare un membre du conseil municipal à la presse. En attendant la restauration, les services religieux seront tenus dans la paroisse voisine.

Document 1 : Article de journal concernant l'incendie de l'église

Remarque pour le gardien
Stratégiquement, il serait intéressant que les investigateurs aient eu le plus de flashbacks possibles avant la rencontre (libération) du professeur, car ils auront peu d'occasion d'en avoir ensuite. Cela peut être assuré si la prise de contact avec le professeur est assez lente et qu'il faut attendre le moment propice pour le faire s'évader.

Pendant ce temps là, la trame de l'histoire peut se poursuivre.

La recherche : sur les traces du Bâton des larmes

L'appartement du professeur

***Condition préalable :** les personnages ont déjà vécu le **Flashback A**.*

L'une des conséquences du flashback est la recherche du professeur qu'ils ont tant rencontré avant leur perte de mémoire.

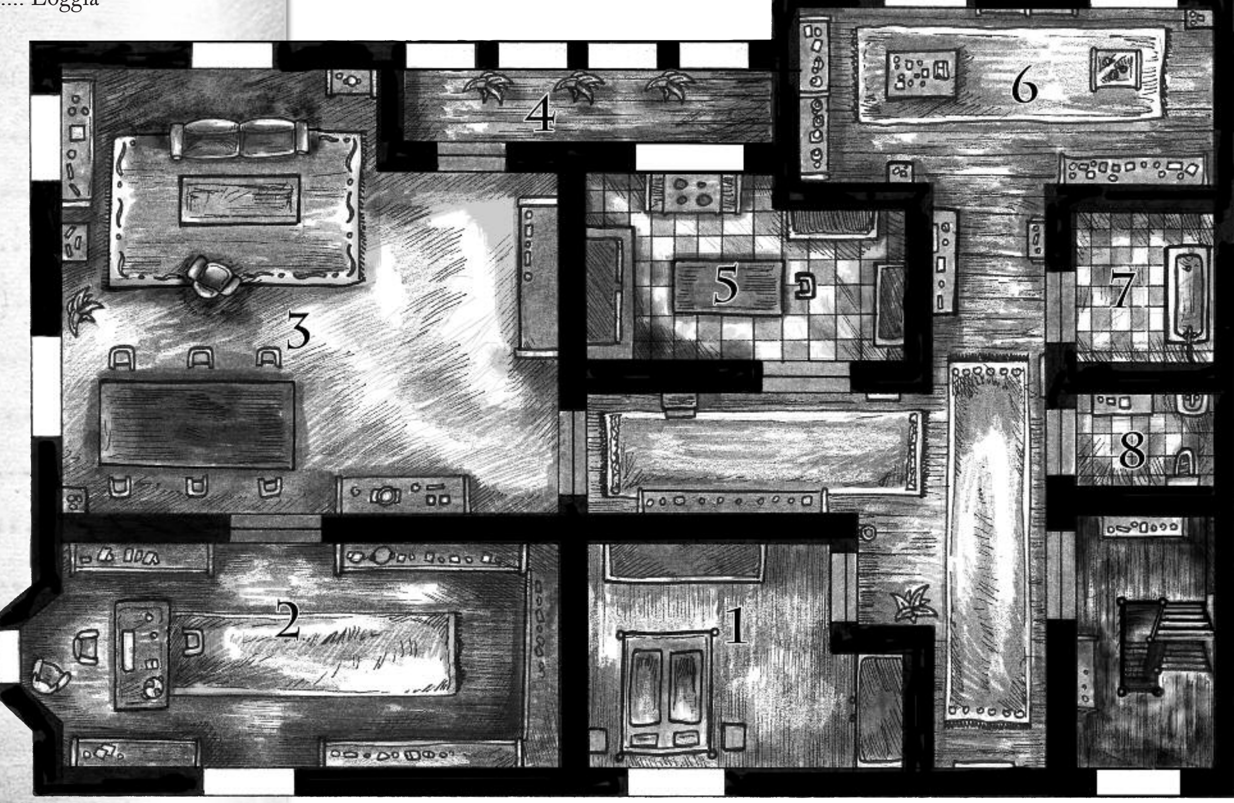
Il est facile de retrouver son adresse dans les dossiers publics et l'*Intuition* de regarder dans son porte-carte est encore plus brillante. Puisqu'ils ont déjà rendu visite au professeur, ils sont en possession de sa carte de visite, et donc de son adresse.

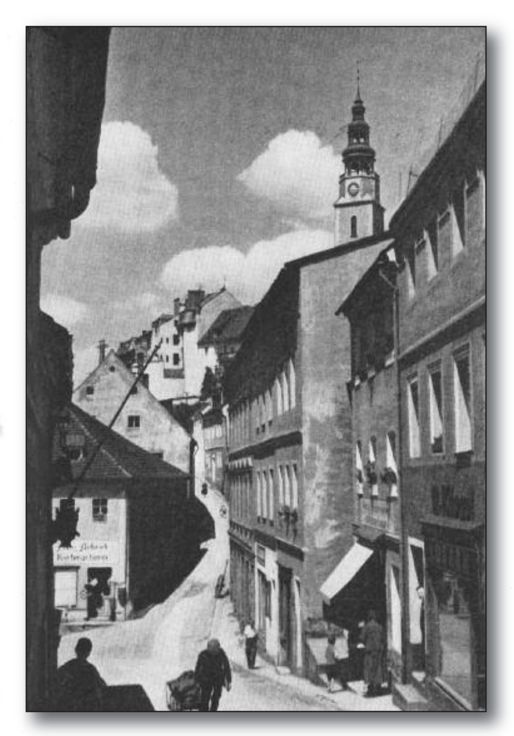
Le professeur Schanderer habite au deuxième étage d'un bâtiment qui en comporte trois et qui forme l'angle d'une rue de l'un des beaux quartiers de la ville. Depuis son bureau, on aperçoit la vannerie Bohrich. Puisqu'il se trouve actuellement dans l'établissement psychiatrique, personne ne répond lorsque les investigateurs sonnent. Ils peuvent fureter et questionner les voisins ou entrer par effraction dans l'appartement. Pour cela, il faut réussir un test de *Métier : serrurerie* pour la porte de l'immeuble et celle de l'appartement à côté de laquelle le nom de Schanderer est indiqué sur une plaquette de laiton. En cas d'échec, la serrure cède, mais cela attire l'attention d'un voisin qui appelle aussitôt la police. À peine les investigateurs ont-ils découvert des informations importantes que la police débarque. Les investigateurs sont surpris ou non en fonction de leur test de *Trouver Objet Caché*. La fuite doit être un défi pour les investigateurs au travers de tests d'*Athlétisme, Dissimulation* et autres. Une tentative plutôt osée serait par exemple un saut depuis la **loggia (8)** jusqu'à la cime d'un arbre proche, de laquelle il faudrait encore descendre avec un test d'*Athlétisme*.
L'appartement du professeur Schanderer est aussi conservateur que lui et, malgré la hauteur sous plafond et les vastes pièces, on s'y sent à l'étroit. Cet effet peut provenir des meubles sombres et imposants, ainsi que de la légère odeur de cigarette qui donne aux pièces une allure majestueuse. Un certain respect s'instille chez celui qui est reçu ici, qu'il soit invité ou non.

Lorsque les investigateurs pénètrent dans l'appartement, ils se retrouvent dans un couloir depuis lequel ils peuvent rejoindre presque toutes les pièces.

La **cuisine (1)** est relativement propre, mais quelques assiettes sont restées dans l'évier et des moisissures commencent à se former. D'après l'état général de l'appartement, on peut en conclure que personne n'y est entré depuis plusieurs jours. À gauche se trouve la **salle à manger (2)**, une grande pièce confortablement équipée, mais qui semble peu utilisée.

1........ Cuisine
2........ Salle à manger
3........ Toilettes
4........ Salle de bain
5........ Chambre à coucher
6........ Musée privé
7........ Bureau et salle de lecture
8........ Loggia





Il semblerait que le professeur Schanderer y ait certes déjà mangé, mais qu'il n'y séjourne pas souvent.

Les **toilettes (3)** et la **salle de bain (4)** ne sortent pas de l'ordinaire, de même que la **chambre à coucher (5)**.

En revanche, le **musée privé (6)** éveille un peu plus la curiosité. Schanderer y conserve les reliques de ses diverses expéditions et des artéfacts de différentes régions du monde reposent près de journaux de bord très concis. Les pièces les plus remarquables sont présentées dans des vitrines, à l'abri de la poussière : une tablette de bois venant d'Afrique, la statuette étrange d'une femme dont le haut du corps est entièrement recouvert de seins stylisés, ainsi que des tessons de vases sur lesquels sont peints des animaux étranges.

Le **bureau et la salle de lecture (7)** ne sont accessibles que depuis la salle à manger. C'est là que les investigateurs ont été reçus lors de leur première rencontre. Au centre de la pièce se trouve un bureau autour duquel des chaises ont été disposées. Un gros fauteuil à oreilles se trouve dans l'encorbellement, emplacement préféré du professeur. Tous les murs sont couverts d'étagères sur lesquelles est entreposée une quantité impressionnante de livres. La plupart d'entre eux sont de nature archéologique, historique ou philosophique.

Certains ouvrages concernant les langues anciennes sont également visibles. Si un investigateur recherche des œuvres occultes, il ne trouvera rien et il n'y a pas non plus de places vides qui auraient pu les contenir.

Les livres que Schanderer a utilisés pour le rituel ne proviennent pas de sa collection privée et n'ont donc pas de place attitrée dans sa bibliothèque. Il les a tous emmenés à l'église et on pourra y retrouver leurs vestiges carbonisés.

La seule découverte importante pour le scénario peut avoir lieu dans le bureau. Avec un test réussi de *Bibliothèque* ou de *Trouver Objet Caché*, un investigateur trouve une note écrite de sa main. Elle contient des informations concernant la découverte des tsiganes (voir **Document n°2**). La lecture de cette lettre déclenche le **Flashback C** – La première rencontre avec les Incas.

Où se trouve le professeur ?

Condition préalable : *les investigateurs ont découvert que le professeur n'est pas rentré chez lui depuis quelque temps. Ils veulent donc probablement savoir où il se trouve.*

Il est actuellement dans le même établissement psychiatrique que celui dans lequel ils avaient été internés, ce qu'ils peuvent découvrir de plusieurs manières.

Ils peuvent parler à la voisine de Schanderer, Mme Wilhelm, mentionnée dans le Flashback A. Celle-ci se souvient de ces aimables messieurs qui ont si gentiment discuté avec elle il y a peu (les investigateurs faisaient des recherches après leur intrusion chez le professeur).



Mme Wilhelm sait tout

Elle les invite aussitôt à prendre une tasse de thé, leur raconte l'accident de cheval de son fils et les médecins incompétents qui ont totalement ignoré la gravité de son état, ainsi que le gentil M. Schanderer qui a été emmené à cause de ses nerfs. Rien d'étonnant selon elle : « *celui qui réfléchit autant finit un jour par perdre la boule* ». Elle sait bien sûr aussi que ce pauvre hère a été interné à Waldfrieden.

M. Pfeffermann est également une excellente source d'informations pour les investigateurs.

Le gardien peut aussi fournir les indices lors d'une rencontre impromptue (personne ne peut savoir quelles idées les joueurs pourront avoir au cours de leurs recherches d'informations). Le courrier du professeur, par exemple, qui est envoyé à la clinique est lu au préalable. Malgré tout, il doit toujours être clair que les investigateurs sont recherchés et qu'ils doivent faire profil bas à chaque rencontre.

Des Incas ? Au beau milieu de l'Europe ?!

Condition préalable :** les investigateurs ont découvert (par exemple grâce au* **Document n°2** *ou aux* ***Flashbacks C *et* ***E****), qu'un groupe d'Incas est impliqué dans l'histoire.*

S'ils veulent rassembler des informations concernant les Incas, une réussite spéciale à un test de Sciences humaines : histoire est nécessaire. Bien sûr, les investigateurs peuvent trouver leur description dans les documents de Schanderer grâce à un test de Bibliothèque.

Ils découvrent ainsi, caché parmi les livres, un manuscrit dont le titre est Commentaires véridiques concernant l'empire inca d'un certain Garcilaso de la Vega, dans lequel la légende de la fondation de l'empire est décrite à la page 137 (**Document n° 3**). Cette légende suffit à déclencher le **Flashback E**.

Rien de concret cependant ne peut être mis au jour en ce qui concerne les activités incas en Europe.

Les deux malfrats

***Condition préalable :** les investigateurs ont trouvé leur propre rapport* (**Document n° 2**) *et joué le* **Flashback C**.

Si les personnages veulent rechercher Karl et Walter, ils peuvent facilement suivre leurs traces, car ce n'est pas la première fois qu'ils le font. Les deux compères habitent dans un quartier plutôt mal famé, mais cette visite ne sera pas couronnée de succès.

En effet, Karl n'a pas survécu aux évènements de l'église et son cadavre n'a pas été retrouvé car un destin plus funeste que la mort dans les flammes s'est précipité sur lui. Quant à Walter, il s'en est sorti mais a quitté la ville le lendemain pour une destination inconnue.

Les ruines de l'église

***Condition préalable :** les investigateurs ont compris qu'ils sont accusés de l'incendie de la Marienkirche.*

Localiser l'église est une tâche plutôt aisée. L'accès au bâtiment est interdit et de grands panneaux d'avertissement indiquent le risque d'effondrement et un danger de mort. D'innombrables bouquets de fleurs ont été déposés devant l'église et une cagnotte a déjà été installée pour financer par des dons sa reconstruction.

Si les investigateurs attendent plus de deux jours après leur fuite pour aller visiter les ruines, leur avis de recherche a déjà atteint le quartier et les habitants sont aux aguets. Dans ce cas, ils ne peuvent pas se montrer dans la journée, car les gens ont suivi avec intérêt les évènements. Ils pourraient donc reconnaître sans problème les investigateurs et les pourchasser pour lyncher ces profanateurs. Dissimulés dans l'obscurité, le risque d'être découvert est très limité.

L'église s'élève misérablement vers le ciel. Les vitraux et les rosaces ont explosé sous l'effet de la chaleur et les ouvertures des fenêtres sont noircies par la suie. Le toit de l'église qui se dressait fièrement est à présent troué sur la face nord et des parties de la nef se sont effondrées. L'imposant portail peut maintenant se briser facilement, ce qui occasionnerait un certain bruit (test en opposition sur la Table de Résistance FOR contre FOR 08 pour l'ouvrir, deux personnages pouvant allier leur FOR). Un test de *Métier : serrurerie* est inutile, car la serrure est déformée. Après une brève recherche, les investigateurs découvrent une entrée latérale dont la porte a été dévorée par les flammes. Elle n'est barrée que par une claire-voie afin que les enfants ne puissent pas y entrer. Les investigateurs peuvent donc pénétrer dans l'église sans attirer l'attention.



Cet édifice religieux n'est pas grand, mais luxueux. Les tableaux sacrés ont été totalement détruits malgré l'intervention des pompiers, mais les statues ne sont pas complètement brûlées. Elles se contentent de lancer un regard charbonneux et rempli de pitié vers les investigateurs, leurs extrémités carbonisées.

Le sol est jonché de restes de bancs, de tableaux et de morceaux de plafond. Si quelqu'un réussit un test de *Trouver Objet Caché*, son attention sera attirée parmi la saleté ambiante par des restes huileux et saumâtres. Il pourra constater, au moyen d'un test de *Sciences formelles* : chimie, que ce tas de mucus n'est pas une matière provenant de l'église et n'existe même pas en ce monde. Cette expérience lui coûte 1/1D4 points de SAN.

Les investigateurs sont hantés dans l'église par des visions fragmentaires du rituel. Il s'agit de bribes d'impressions des évènements :

- Les investigateurs sont ligotés et poussés par des mains calleuses dans l'église et les tableaux sacrés observent ces agneaux menés vers l'autel.
- Les investigateurs sont entraînés dans un escalier étroit vers les catacombes de l'église, dans ses entrailles les plus profondes.
- Attachés à une colonne, un investigateur constate que son sang quitte son corps, et sa force vitale avec. Il voit du coin de l'œil une belle femme aux longs cheveux noirs et à la peau sombre le regarder d'un air sauvage, un couteau à la main.
- Le feu dévore la pièce, la fumée l'emplit, les silhouettes dans le brouillard sont menaçantes et ne semblent pas posséder de forme distincte.
- Les investigateurs fuient de l'église en flammes, ils tiennent à peine sur leurs jambes tellement leur épuisement est total, la silhouette informe brûle dans les profondeurs et se débat, fait trembler les murs de l'église et un pan du toit tombe au sol.

L'indice de l'escalier devrait mener les investigateurs aux **catacombes** de l'église. Il s'agit de deux grandes pièces contenant des tombeaux en pierre. Le feu semble avoir ici aussi fait rage. Le sol, le plafond et les murs sont couverts de suie et les pieds des investigateurs collent au sol, comme si la substance était du goudron.

Si les investigateurs examinent la pièce avec soin, ils trouvent dans un coin les restes de quelques livres consumés par les flammes. Selon l'humeur du gardien, il peut s'agir de vestiges irrécupérables d'un ouvrage du Mythe que l'un d'entre eux recherche depuis longtemps.

Rien ne peut être sauvé, mais les investigateurs retrouvent suffisamment de fragments de textes noircis (**Document n° 4**) pour découvrir qu'ils traitent du Bâton des larmes. Lorsque les personnages lisent le texte, ils revivent le **Flashback E**, le vol du Bâton des larmes.

Le camp inca précédent

Condition préalable : *les investigateurs ont déjà joué le* ***Flashback C*** *et/ou le* ***Flashback E****.* Les deux flashbacks ont en commun le fait qu'ils se déroulent dans le camp des Incas. Les investigateurs peuvent donc partir à sa recherche.

Pour le retrouver, les investigateurs doivent évaluer les informations qu'ils ont rassemblées durant le flashback. Dans les descriptions, ils ont eu la mention de certains points de repère tels qu'une fontaine ou un bâtiment connu, reconnaissables de loin.

En réussissant un test d'*Intuition ou d'Orientation*, ils peuvent déduire l'emplacement approximatif sur camp. S'ils s'y dirigent, ils trouvent d'autres indices, ainsi que le site exact.

Les caravanes des Incas ne sont plus sur place. Dans la terre se trouvent encore quelques traces et empreintes. Un test de *Trouver Objet Caché* permet même de découvrir une jolie broche attachée à un morceau de tissu. Le bijou a visiblement été arraché et son style coloré ne fait aucun doute quant à son appartenance aux Incas. La broche appartient en effet à Nust'a.

Lorsque son frère a découvert sa trahison, il l'a fait brutalement saisir par ses pairs. Dans l'action, la broche a été perdue, mais les investigateurs ne peuvent naturellement pas tirer ces conclusions.

Alors que les investigateurs recherchent des indices sur place, un homme rondouillard et à l'air avenant s'approche. Son visage ne leur est pas inconnu et, au moment où il leur lance un joyeux « *Bonjour !* », ils se souviennent de leur conversation du **Flashback B** !

Pendant que les joueurs digèrent encore les informations du flashback, M. Pfeffermann les entraîne sans pitié dans une conversation enjouée.

Il se réjouit de revoir ces charmants messieurs et prend des nouvelles de leur santé. Il revient tout juste de chez un négociant en boissons avec qui il a fait de bonnes affaires et sa bonne humeur induite par les conditions favorables qu'il a obtenues est palpable.

Il est donc dans de bonnes dispositions pour bavarder un peu et pose toutes sortes de questions aux investigateurs avec son aimable curiosité habituelle.

Si les investigateurs se laissent embarquer dans son papotage, ils peuvent rapidement lui demander ce qu'il est advenu des Incas. Malheureusement, il ne sait pas grand chose. Il semblerait qu'il y avait de fréquentes disputes et plutôt rudes en raison de leurs coutumes.

L'une d'elles a été particulièrement bruyante il y a quelques jours et, le lendemain, les caravanes avaient disparu. Il ne sait pas, en revanche, où elles sont allées. Personnellement, il est heureux de leur départ, car il peut enfin laisser ses enfants jouer dehors sans surveillance.

Si les investigateurs ont mentionné le nom du professeur Schanderer lors de leur première conversation avec l'aubergiste (dans le **Flashback B**), M. Pfeffermann leur exprime sa peine pour eux. S'ils réagissent de façon étonnée ou n'arrivent pas à faire montre de leur Pratique artistique : représentation, l'homme leur dit : « *Eh bien, pour M. Schanderer, je l'ai appris il y a peu. C'est horrible, un tel choc, il a dû être emmené au sanatorium. Saluez-le de ma part lorsque vous lui rendrez visite.* »

Il sait bien sûr également où a été interné le professeur : dans l'établissement psychiatrique Waldfrieden ! Justement l'endroit d'où les personnages se sont enfuis. Ils disposent ainsi d'un indice pour retrouver le professeur.

La source de M. Pfeffermann importe peu. Si un investigateur curieux lui demande comment il a obtenu ces informations, celui-ci peut tout simplement lui répondre : « *Mais tout le monde le sait, non ?* »

Les portes de l'enfer

Retour au sanatorium

***Condition préalable** : les investigateurs ont rencontré M. Pfeffermann ou Mme Wilhelm (ou bien ils ont obtenu ces informations d'une autre source) et savent par conséquent où se trouve le professeur.*

Si les investigateurs veulent entrer en contact avec Schanderer, il leur faut trouver une solution. Plusieurs possibilités s'offrent à eux.

La personne de confiance

L'une des options les plus prudentes serait de Persuader un ami ou une connaissance en qui les investigateurs ont confiance (chez qui ils se cachent par exemple) de rendre visite au professeur.



« Allez, rendez-nous ce service
et ensuite nous sommes quittes… »

Celui-ci peut ensuite les informer que le professeur est bien logé et que le personnel s'occupe bien de lui. Il dispose d'une chambre individuelle au premier étage, la troisième côté sud. Schanderer passe la plus grande partie de son temps au lit arborant un air taciturne. Une ravissante infirmière lui a néanmoins indiqué qu'il parle parfois dans sa barbe, mais qu'il se tait dès que quelqu'un entre dans sa chambre.

Lors de sa conversation, Schanderer s'est tout d'abord montré très réservé, puis l'ami a réussi à briser la glace. Cela n'a pas beaucoup aidé, car le professeur a commencé à bredouiller des choses incompréhensibles concernant des portes vers l'enfer et un bâton qui en serait la clé. Il a de plus déclaré connaître l'emplacement de ces portes sans vouloir en dire plus.

Mascarade

Pour rendre personnellement visite au professeur, les *investigateurs* doivent user d'*Imposture*. Même si personne ne s'attend à ce que des fuyards fous rentrent de leur plein gré dans l'établissement qu'ils ont quitté, ils risquent d'être découverts par les paroles échangées à la réception ou en cas de rencontre avec du personnel.

Note : si les investigateurs choisissent des costumes bien adaptés et qu'ils présentent un mensonge crédible, leur réussite ne devra pas dépendre de leurs tests.

Si leur comportement est trop peu naturel ou inadéquat, le gardien peut générer une certaine tension en effectuant des tests pour les *investigateurs* (*Trouver Objet Caché, Intuition, Psychologie* ou encore *Écouter* s'ils font des messes basses). En fonction de la situation, le personnel doit tout de même obtenir des *réussites spéciales*.

Si les investigateurs réussissent à passer la réception sans encombre et à légitimer leur visite, ils peuvent discuter avec Schanderer sans être dérangés. Celui-ci ne les reconnaît pas au premier abord et leur fournit les mêmes informations qu'avait recueillies leur ami (voir ci-dessus).

À la fin de l'entretien, Schanderer s'effondre brusquement dans les bras de l'un des *investigateurs*, l'appelle par son nom dans un moment de lucidité et le supplie de le sortir de là.

Si le gardien veut donner aux joueurs un indice concernant la scène finale, la vue de Schanderer peut déclencher un bref flash-back improvisé dans lequel les personnages lui indiquent qu'ils ont retrouvé les Incas.

Le professeur s'en réjouit et peut insinuer que ses recherches ont bien avancé et qu'il a découvert les prémisses d'un savoir ancestral et dangereux. Son empressement et sa folie grandissante ressortent dans une certaine mesure (un tressaillement spécifique du coin de l'œil peut constituer par exemple le déclencheur du flashback).

De bonne foi

En fonction de l'état d'avancement des autres sources d'informations, le premier contact avec le professeur ne déclenche pas le retour de tous les souvenirs (et les flash-backs ne sont en outre que des éclairages brefs de situations qui s'étalent sur environ deux semaines). Schanderer donne, lors de la première prise de contact, des indications cryptiques qui devraient instiller chez les investigateurs un sentiment d'urgence.

De plus, l'épée de Damoclès incarnée par la police est toujours suspendue au-dessus de leur tête et peut s'abattre à tout moment.

Enfin, ils *savent* que la recherche des Incas pourrait s'avérer être une réussite, mais également une perte de temps exagérée.

À ce moment du scénario, sans la libération du professeur, les *investigateurs* ne peuvent plus avancer (assez vite). Il faut ajouter à cela le fait que le professeur affirme pouvoir retrouver les Incas. La mise en place d'un plan de sauvetage est laissée à l'imagination des joueurs. Ils peuvent être très variés en fonction des attributs et des compétences du groupe.

Tel un chat

Une solution simple est de libérer le professeur en pénétrant la nuit dans l'établissement. Cependant, depuis la fuite des investigateurs, le personnel de garde est beaucoup plus vigilant. En cas de problème, il faudra compter sur deux aides-soignants et une infirmière parfaitement réveillés.

Accès au bâtiment :

- La glissière à charbon dans la chaufferie, sécurisée par un cadenas (FOR 15) pouvant être forcé ou ouvert avec facilité avec un test de *Métier : mécanique*. Ce passage ne peut cependant être emprunté que par des personnages de TAI 14 maximum.
- La porte arrière menant à la cuisine (FOR 13) peut être ouverte avec un test de *Métier : serrurerie*.
- Une ouverture silencieuse de fenêtre requiert un test d'*Agilité* -20 %. En cas de bruit, l'aide-soignant à proximité peut entendre un tintement (test d'*Écouter*).

Dans le bâtiment, il est conseillé de faire preuve de Discrétion.

Si le professeur n'a pas été préparé à l'action de sa libération, il est en train de dormir. Si personne ne l'a bâillonné avant qu'il se réveille (ou l'empêche de proférer un son au dernier moment), il exprime sa surprise à la vue des intrus en criant. Cette réaction ne facilite pas le déroulement du sauvetage.

En grande pompe

Il est possible que les *investigateurs* y aillent de façon beaucoup plus directe et brutale. S'ils entrent avec des armes, personne ne résiste, mais ils doivent sortir rapidement, car l'établissement dispose d'une ligne téléphonique et la police se réjouirait certainement d'entendre parler des dangereux profanateurs en cavale.

S'ils enlèvent, par-dessus le marché, d'autres fous du sanatorium, une action massive de la police ne pourra plus être évitée.

Avec tact et ruse

Une intervention astucieuse serait de faire transférer Schanderer avec de faux-papiers et une ambulance (ou un véhicule transformé pour l'occasion) dans un autre établissement. Cela suppose naturellement de s'y connaître dans le domaine.

De plus, les documents nécessaires doivent être contrefaits, ce qui implique un milieu criminel ou médical. Cela dépend donc fortement des investigateurs et de leurs caractéristiques, mais toute idée brillante doit être acceptée par le gardien.

Si les *investigateurs* veulent entrer eux-mêmes dans l'hôpital, il est pertinent d'utiliser des déguisements.



Dr Beier, un défi

Si cette action est effectuée dans la semaine, il faut convaincre le médecin-chef, le Dr Beier. Le week-end, seul le Dr Frankfurter est présent et il se laisse facilement *Persuader*. Si l'investigateur qui l'aborde est une femme, sa réussite n'en est que facilitée.



Dr Frankfurter, un jeu d'enfants

Où sont les Incas ?

À peine le professeur est-il libéré qu'il pousse les investigateurs à se joindre à lui pour trouver les portes de l'enfer. Il est d'ailleurs particulièrement impatient de se mettre en route. Lorsque les *investigateurs* lui demandent où se trouvent ces portes, il ne se laisse pas distraire, mais son esprit semble particulièrement troublé. Il demande de l'aide de façon encore plus pressante afin d'accéder à ces portes. Schanderer est très agité et mentionne toujours et encore la fin du monde et les horreurs qui guettent derrière ces portes.

Au vu de ses déclarations, il ne peut pas être dommageable pour les investigateurs de s'armer en conséquence, s'ils en ont encore la possibilité.

Le professeur s'entête à vouloir utiliser un moyen de locomotion. Dès que le groupe se met en route, ses indications au conducteur sont de plus en plus claires, mais se contredisent parfois, de sorte qu'ils tournent un peu en rond. Il lève occasionnellement le nez en l'air, comme s'il pouvait sentir le chemin qui doit les conduire aux portes.

Le trajet les mène hors de la ville, à travers de petits villages. Les routes deviennent de moins en moins praticables et le véhicule menace à plusieurs reprises de s'embourber. Le conducteur peut être amené à effectuer des tests de *Conduite : automobile* pour ne pas rester coincé (avec un retard d'1D20+20 minutes terrible pour les nerfs).

Au crépuscule (matinal ou vespéral en fonction du déroulement des choses), Schanderer crie tout à coup au milieu de nulle part : « *Stop !* », et scrute les environs. Il hume à nouveau l'air, les narines bien ouvertes, et aspire cette odeur qu'il semble être le seul à détecter. Il sort ensuite du véhicule et marche en cercle jusqu'à ce qu'il retrouve son sens de l'orientation. Il passe devant une ferme abandonnée pour atteindre une colline proche. Il la gravit en passant à travers champ et, arrivé au sommet, son comportement devient beaucoup plus prudent.

Il s'agenouille dans les herbes hautes et montre du doigt le nouveau camp des Incas qui se trouve dans la vallée en contrebas. « *Il sont là* », murmure-t-il aux *investigateurs* qui, espérons-le, l'ont suivi.

Les caravanes sont disposées en cercle, un peu selon le schéma d'une forteresse. À environ une dizaine de mètres du camp se trouve un petit bois sur l'autre versant, tous les autres accès étant des étendues herbeuses. La pente est relativement raide, ce qui cache les caravanes depuis l'extérieur et l'espace est de quelques centaines de mètres.





Au centre du camp brûle un grand feu et tous les Incas semblent rassemblés autour de Nust'a et de Mayta. Ils se trouvent tous deux à l'extérieur du cercle, Nust'a attachée à une caravane, son dos nu exposé. Son frère prononce quelques mots dans sa langue maternelle, répétés par les autres Incas comme une incantation qui dure quelques instants. Mayta abaisse ensuite violemment le fouet qu'il tenait à la main depuis le début. Les marques sanguinolentes des coups apparaissent sur le dos de Nust'a et le claquement sec fend le silence, accompagné d'un cri de douleur aigu.

La vision de la punition de Nust'a fait rejaillir les souvenirs de leur rencontre et de leur discussion. Ils revivent alors le **Flashback D** !

Le final

Lorsque les investigateurs reprennent leurs esprits, ils savent qu'ils se trouvent face à la femme qui les a aidés. Si les joueurs ne sont pas assez motivés par la compassion pour entreprendre de la sauver, le gardien peut passer par Schanderer qui s'écrie : « *Les barbares, mais ils vont tuer cette pauvre femme ! Il faut faire quelque chose ! Maintenant ! Mais faites donc quelque chose !* »

Si les investigateurs portent des armes, il lance un regard vers elles d'un air entendu ou fixe directement les personnages. Une action de sauvetage peut difficilement être refusée en cas de possession d'armes. Les Incas ne disposent pas d'armes à feu et n'ont pour se défendre que des matraques et des couteaux, si tant est qu'ils pensent pouvoir prendre le dessus. Un seul coup d'œil aux armes suffit à faire avorter toute tentative de résistance, car ce ne sont pas des guerriers mystiques et ils tiennent à la vie.

La première question qui se pose est la manière dont les *investigateurs* veulent secourir Nust'a, mais il faut également mentionner leur comportement vis-à-vis de Schanderer qui se trouve encore à ce moment dans les herbes folles, observant fébrilement le camp des Incas.

- Si personne n'a l'air de s'occuper de lui, il s'éloigne tout simplement du groupe et poursuit ses objectifs personnels.
- Si un *investigateur* surveille explicitement Schanderer, le tumulte parmi les Incas génère des possibilités de distraction. Mayta pourrait par exemple fuir et passer devant l'*investigateur* en question. Ce dernier peut également être distrait par un test de Trouver Objet Caché dans le camp et Schanderer saute sur l'occasion pour lui fausser compagnie.
- Si les investigateurs sont particulièrement méfiants et qu'ils le ligotent ou le placent sous sédatif, ils savent intuitivement qu'ils ont tout fait correctement et vont sans doute terminer rapidement et avec succès ce scénario. Ils peuvent en effet récupérer le bâton sans problème après le sauvetage de Nust'a. Le choix de ce qu'ils font avec repose entre leurs mains (plusieurs solutions sont mentionnées dans le paragraphe « Perspectives »). Cependant, Schanderer tente aussitôt de s'en emparer, ce que le gardien doit improviser. En cas de besoin, le professeur convoitera le bâton pendant des mois, voire des années, et tentera sans relâche de mettre à nouveau la main dessus. Même s'il doit finir à l'asile, il s'enfuira toujours et encore pour régler ses comptes avec les *investigateurs*.

Le sauvetage de Nust'a

Des joueurs particulièrement prudents ou anxieux pourraient hésiter et attendre dans l'obscurité (si la nuit tombe) ou peut-être même faire demi-tour et contacter la police, en particulier s'ils ne se sont pas armés. Les cris de la femme, trahissant de plus en plus sa souffrance et la rapprochant de la mort à chaque coup, devraient les ébranler suffisamment pour les motiver (si nécessaire, il est possible de recourir à un test de *Santé Mentale*).

Les *investigateurs* peuvent procéder de deux manières :

- **Attaque frontale** : dès que les armes à feu entrent en jeu, l'action est automatiquement réussie. Tous les Incas ou presque se rendent. Seul Mayta tente d'expliquer sont point de vue aux *investigateurs* tant qu'il pense que la raison de leur attaque est la punition par le fouet (« *autres peuples, autres coutumes* »). S'il décèle un lien avec le *Bâton des larmes*, il peut éventuellement risquer sa vie et s'entête jusqu'à ce que ses blessures ne lui laissent pas d'autre choix que de laisser tomber (et qu'il devient inconscient).
- **Discrétion** : si les *investigateurs* ne se sont pas équipés, ils doivent agir avec davantage de prudence. Puisque les yeux de tous les Incas sont rivés sur Mayta et Nust'a, la réussite d'un test de Discrétion est aisée et ils peuvent atteindre le camp sans être vus. L'effet de surprise étant de leur côté, ils peuvent se faufiler jusqu'à Mayta, l'attaquer directement et le prendre en otage pour tenir les autres Incas en respect. Il est donc parfaitement possible de prendre le dessus, même sans arme.

Quelle que soit l'action des *investigateurs*, l'attaque doit être palpitante, mais déboucher sur une victoire.

Rejetons d'Ubbo-Sathla

CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75%
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	0	Intuition	00 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	18
Mouvement	1D10+3

Combat

Engloutissement 75 %

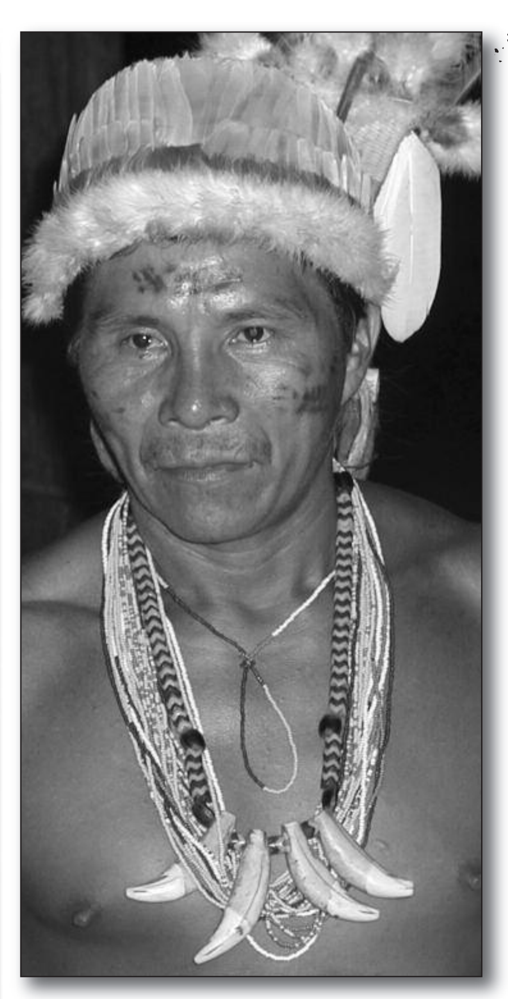
Dégâts 1D6 par round

Protection

Immunisé contre les dégâts causés par les armes physiques. Le feu, les sorts et les armes enchantées lui infligent des dégâts normaux.

Perte de SAN

1/1D8 points



Le guerrier inca n'est pas un adorateur suicidaire !

Si Schanderer a réussi à partir de son côté, il utilise la confrontation entre les investigateurs et les Incas pour s'infiltrer dans la caravane de Mayta. Puisqu'il ressent la présence du bâton, il découvre aussitôt sa cachette. Transporté de joie par sa trouvaille, il quitte lentement la caravane, l'artéfact pressé contre son cœur, comme s'il berçait son enfant. Il commence à réciter les formules nécessaires, car le sang répandu dans l'église suffit encore à effectuer le rituel.

Les *investigateurs* le découvrent par une *réussite spéciale* sur un test de *Trouver Objet Caché*, ou quelques instants plus tard, en raison de la lueur extraterrestre qui émane du bâton.

Le professeur fou crie de plus en plus fort ses formules d'invocation et brandit le bâton pulsant et lumineux au-dessus de sa tête. Un orage se déclenche, induit par le pouvoir magique convoqué. Les arbres sur la colline sont brusquement fouettés par des rafales de vent puissantes et l'air grésille. Des nuages menaçants se forment dans le ciel pendant que les premiers éclairs accompagnés du tonnerre s'abattent sur le sol, près du cercle des caravanes. Les personnages se souviennent alors du premier rituel de Schanderer – le **Flashback F** !

La fin de la folie

Présentement, Schanderer tente à nouveau de contacter les forces ancestrales des entrailles de la Terre. Ubbo-Sathla lui-même confère au professeur son pouvoir, mais il génère tant d'attention que certaines des créatures du Dieu Extérieur sortent des profondes cavernes et se mettent en route pour répondre à son appel.

Ces mouvements sont de plus en plus perceptibles en raison des vibrations du sol qui se fissure déjà par endroits.

Schanderer met tout en œuvre pour mener son rituel à terme. Les investigateurs tentent sans doute de l'en empêcher ; quant aux Incas, il sont probablement sous le choc face à ces évènements et s'enfuient sous l'effet de la panique ou restent immobiles, paralysés de stupeur.

Pour arrêter Schanderer, les investigateurs doivent le maîtriser et/ou lui retirer le bâton. Ceci est rendu difficile par le sol qui tremble de plus en plus et dont les cassures s'élargissent.

Si l'on jette un regard dans les profondeurs, on semble voir une masse amorphe qui remonte.

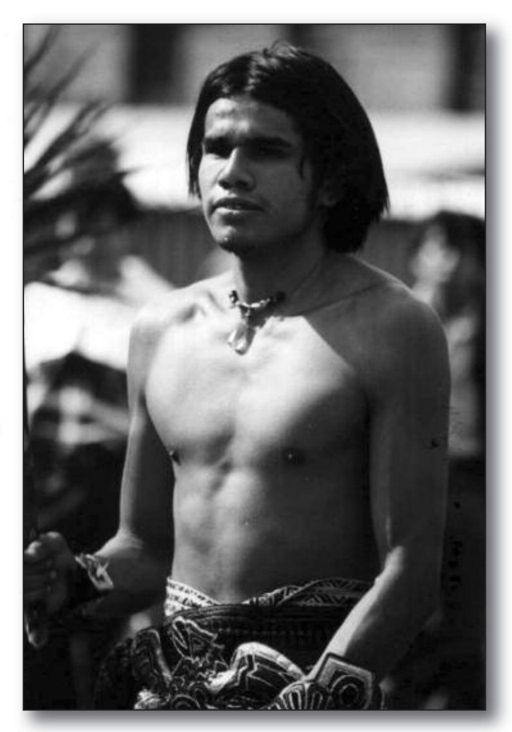
Dix rounds de combat s'écoulent avant que le premier monstre sorte. D'autres arrivent 1D3 rounds plus tard (avec les mêmes valeurs), puis tous les 1D10 rounds de combat (avec un maximum de 15 créatures en tout).

Si personne ne réussit à maîtriser le professeur, toutes les personnes qui sont présentes sont englouties, bâton et pierre y compris, et emmenées dans les profondeurs pour y servir le Dieu Extérieur pour l'éternité.

Il est possible d'atteindre le professeur, en fonction de son emplacement, après un ou deux sauts réussis (un échec au test d'*Athlétisme* signifie simplement une perte d'équilibre, mais il est possible de réessayer au round suivant). Schanderer peut ensuite être mis hors de combat par un test de Corps à corps : arts martiaux (*lutte*) ou, plus brutalement, par une attaque au corps à corps.

Si les investigateurs menacent d'échouer, Nust'a, qui espérons-le a été détachée, peut entrer en jeu selon le principe du *Deus ex Machina* et tenter une action contre le professeur.

Si Mayta est encore sur pied à ce moment du jeu, il tente également de s'emparer du bâton. Il remplace *de facto* Schanderer et doit lui-aussi être vaincu.



Mayta, prêt à tenter le tout pour le tout

Néanmoins, cette réussite ne sonne pas la victoire, car les horreurs continuent de se répandre sur la surface de la Terre. Leur objectif est de reprendre le *Bâton des larmes* si Schanderer et Mayta sont hors combat et ne se replient que si la pierre est détruite.

Dans le tumulte des actions, il est très probable que le bâton soit détruit, et l'objet de toutes les convoitises n'est plus alors qu'une pierre de la taille d'un poing, aux arêtes tranchantes, et dont la géométrie semble vouloir échapper à la perception humaine.

La pierre peut également être détruite, mais elle est faite d'un matériau relativement dur. Un gros marteau de forgeron est au moins nécessaire (ou une petite charge explosive). Un coup de feu l'endommagerait certainement et la briserait en petits morceaux, mais ne la détruirait pas complètement.

La méthode la plus sûre pour s'en débarrasser une fois pour toutes est de la lancer dans l'une des fissures du sol. Les créatures d'Ubbo-Sathla s'en emparent alors avec envie et la ramènent à leur maître. La boucle serait ainsi bouclée.

Perspectives

Voilà comment peut se terminer ce scénario. Cependant, toute fin peut constituer aussi un commencement, si tant est que les investigateurs aient survécu à la dernière confrontation.

Qui sait ce qu'ils projettent de faire ensuite ?

Si le bâton se trouvent encore entre leurs mains (par exemple, si Schanderer est hors d'état de nuire avant qu'il n'ait la possibilité de récupérer le bâton), ils peuvent découvrir l'objectif réel du professeur et ainsi savoir qu'il voulait non pas invoquer les créatures, mais entrer dans les cavernes du Dieu Extérieur pour obtenir le savoir des Pierres stellaires. Les investigateurs sont-ils assez fous pour entreprendre une telle mission ?

Même s'ils n'ont aucune envie de se lancer dans cette aventure (qui pourrait les en blâmer ?), les Incas sont toujours intéressés par le bâton et tenteront peut-être de s'en emparer à nouveau ultérieurement. S'il survit, Schanderer reste fou à lier pour le restant de ses jours, mais il peut s'enfuir du sanatorium et rechercher son trésor perdu. Les investigateurs auront donc du pain sur la planche s'ils veulent rester en possession du bâton.

Les investigateurs peuvent également décider de détruire le bâton et la pierre. Mais que ce passe-t-il ensuite avec les fragments ? Quel pouvoir le matériau contient-il lorsqu'il est réduit en poudre ? La pierre recèle peut-être un secret si effroyable que même Ubbo-Sathla le craint ?

Les investigateurs n'ont en revanche plus rien à craindre en ce qui concerne leur réputation s'il reste assez de survivants. Nust'a est prête à confirmer les déclarations des investigateurs, Schanderer est complètement fou et admet volontiers avoir incendié l'église, ce dont il est persuadé, et les recherches de la police finissent par les innocenter.

Nust'a peut en outre éclairer un peu plus les tenants et les aboutissants que les investigateurs ont manqué au cours du scénario. Les survivants gagnent à la fin du scénario 1D10+5 points de Santé Mentale.

Certes, ils ont eu peu d'occasions d'en perdre pendant le jeu, mais leur état de départ n'était pas non plus flamboyant.





Scénario 2

En morceaux

UN SCÉNARIO POUR *L'APPEL DE CTHULHU* DE CHRISTOPHE MASER

« Le miroir te montre ton visage extérieur ;
si seulement il te montrait aussi ton visage du dedans… »
Angelus Silesius, *Voyageur chérubinique*, IV 118

Les investigateurs (pré-tirés) sont en prise avec l'héritage de leur père adoptif sur fond d'histoire allemande mouvementée.

En quelques mots…

Les investigateurs en sont certains : leur protecteur, Oskar Praiden, propriétaire des usines Praider, va passer l'arme à gauche dans les heures qui viennent. L'héritage qui s'annonce pourrait aider chacun à réaliser ses aspirations, mais les choses vont très vite empirer, les cadavres s'accumuler et les rêves bientôt virer au cauchemar.

Implication des personnages

Les investigateurs sont tous impliqués dans ce scénario par le biais du background détaillé qui est fourni aux joueurs au début de la partie et dont le déclenchement sera la mort d'Oskar Praider.

Enjeux et récompenses

- Découvrir les circonstances (complexes) de la mort d'Oskar Praider ;
- Gérer au mieux la mise en œuvre du testament d'Oskar Praider ;
- Comprendre le rôle des miroirs et la fonction des Hommes-miroirs et les affronter – pour le meilleur ou pour le pire…

A l'affiche

Les investigateurs

Eh oui, une fois n'est pas coutume, ce sont eux qui sont aux premières loges. À la manière presque d'un scénario grandeur nature (ou d'une murder party), chaque investigateur a de nombreuses connexions avec nombre des événements et scènes du scénario. Les interactions entre tous cela sont le fondement même du scénario.

Les Hommes-miroirs

Ces reflets des investigateurs prennent de plus en plus de consistance au fur et à mesure que le scénario progresse. Ils peuvent parfois aider, parfois non. Ils sont en tout cas très inquiétants.

Ambiance

Ambiance de mort annoncée pour lancer l'histoire, mais à laquelle s'ajoutent tous les petits secrets que nos investigateurs cachent derrière une façade sociétale propre et lisse. Règlements de compte, rebondissements dans les enquêtes, miroirs étranges qui reflètent bien des mystères quand ils ne les font pas s'incarner, tout cela va mener les investigateurs aux portes de la folie.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●○○
Style de jeu	horreur lovecraftienne
Difficulté	chevronné
Nombre de joueurs	5
Type de personnages	prétirés
Époque	1920's (1923)



Introduction

Les héritiers d'un riche industriel sont confrontés, le jour de sa mort, à l'horreur inexplicable du Mythe. Leur vie leur échappe alors complètement. En quelques jours, défiance, envie, cupidité, haine et vieilles blessures les déchirent jusqu'à l'exécution du testament. La rencontre avec l'inexplicable contribue à mettre leur existence entière *en morceaux*.

Ici, c'est bien plus la folie et la déchéance lente de la vie des investigateurs qui se retrouvent au premier plan, plutôt que le Mythe, les cultes sans scrupules ou les investigations. L'accent est mis sur un *roleplay* intensif. L'intrigue est la scène du déclin des investigateurs, géré par les joueurs. Il est par conséquent fortement recommandé d'utiliser ce scénario avec des joueurs expérimentés et qui aiment la mise en scène. Ce scénario est également exigeant pour le gardien. Certains aspects sont brièvement mis en relief et doivent être adaptés par le gardien par rapport au jeu. Durant la session, la vie de l' investigateur doit être dépeinte de manière aussi réaliste et détaillée que possible pour déclencher à chaque fois une réaction adéquate des PNJ.

Le putsch d'Hitler du 8/9 novembre 1923 joue un rôle périphérique dans ce scénario et forme le cadre de l'une de ses scènes. Il en va de même pour la montée en puissance du NSDAP et le conflit résultant avec les travailleurs dans les usines Praider. Dans ce scénario, aucune idéologie politique extrémiste n'est bien entendue véhiculée, ce n'est ici pas le sujet. Néanmoins, les tensions sociales et politiques explosives de l'époque constituent un élément important de la trame de l'histoire, qui mettra la vie des investigateurs *en morceaux*.

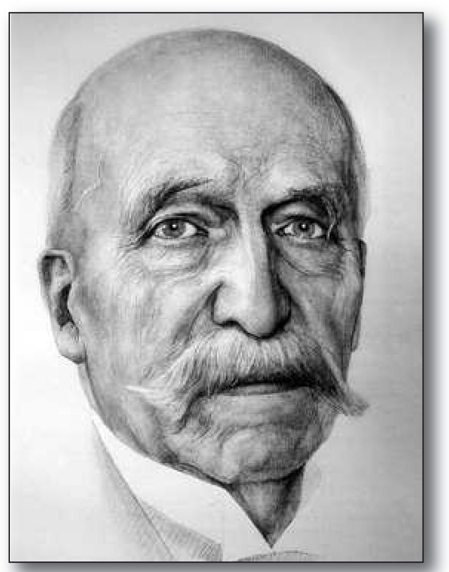
Le scénario est destiné à être joué avec les cinq investigateurs pré-tirés, c'est-à-dire les enfants adoptifs d'Oskar Praider.

L'histoire

En 1880, Oskar Praider, alors âgé de 32 ans, hérite des usines Praider, spécialisées dans les appareils d'optique et de mécanique fine. En 1882, il part en voyage de noces avec sa jeune épouse Mathilde, née Rössler, en Égypte et en Mésopotamie. Le malheureux acquiert là-bas un disque de bronze poli venant de fouilles illégales, identifié par un historien comme étant un miroir oriental de l'empire babylonien. Personne ne pouvait savoir que le miroir avait servi autrefois à un rituel raté, lors duquel un magicien inexpérimenté du nom de Wenamon tenta d'appeler deux créatures au moyen de quelques miroirs de bronze particuliers. Ces créatures, connues sous le nom de « Jongleurs de Jusa », vivent, selon la légende à la cour du Roi en Jaune à Carcosa, sur la rive du lac Hali, et le divertissent. L'invocation échoua, mais les deux créatures furent transportées dans notre monde. L'un des deux disparut sans laisser de trace et apparut toujours et encore au cours des millénaires suivants sous diverses formes et l'autre fut divisé en deux morceaux de taille différente. La plus grande part de son être resta coincée dans l'un des miroirs de bronze et l'autre prit le contrôle du magicien en s'emparant de son corps.

Depuis lors, Möbius, comme il se nomme en 1923, cherche un moyen de réunir les deux parties de son être. Il fabriqua dans les millénaires passés d'innombrables miroirs de formes et de matières différentes pour inverser le processus et réunir ses deux moitiés, mais toutes ses tentatives échouèrent.

Pour des raisons personnelles diverses qui ne sont pas décrites ici plus en détail, il tente depuis quelques décennies de réunir tous les miroirs qu'il a fabriqués. Cela peut se justifier par un lien effroyable avec le Mythe ou tout simplement par un narcissisme extrême. L'argent ne joue pour lui aucun rôle. Il est actuellement prétendument antiquaire et rassemble ses propres œuvres. S'emparer de ces dernières est pour lui un jeu d'enfant, car il peut retrouver chacune d'entre elles n'importe où sur Terre s'il en a la volonté. C'est lors de ses recherches qu'il rencontre Oskar Praider, en possession du miroir le plus important, celui en bronze grâce auquel il a été appelé et dans lequel se trouve encore une grande part de son être. Puisque ces deux parties sont séparées, il y en a encore une à la cour du Roi en Jaune et une dans ce monde, ce qui forme une fissure – et donc un passage.



Praider, repose en paix

Variante de jeu optionnelle : une partie de jeu de rôle sans lancer les dés

Il est tout à fait envisageable de jouer ce scénario sans lancer aucun dé (par exemple pour les compétences ou les attributs) afin qu'il n'y ait pas d'interruption. Toutes les situations peuvent ici se résoudre au moyen du *roleplay*. Une telle organisation est intéressante pour un déroulement sans surprise de la partie (les évènements décrits doivent se passer comme cela), ainsi que pour la dynamique des personnages (les joueurs ont une vision claire de leur personnage et doivent avoir confiance en leur capacité à déterminer les tenants et aboutissants du scénario sans dépendre d'un résultat aux dés). Cette prise de décision directe dans le jeu renforce l'identification aux personnages et induit une responsabilité directe par rapport aux faits.

Cette méthode n'est valable que pour les affrontements évidents pour lesquels le gardien peut, tel un metteur en scène, décider de décrire les réussites et les échecs des investigateurs. Il doit pour cela tenir compte du fait qu'ils ne sont pas des champions, mais des personnes devant lutter pour s'en sortir dans leur vie quotidienne.

Ce scénario étant pensé plutôt pour des joueurs et des gardiens confirmés, cette méthode de jeu n'est adaptée que pour les plus expérimentés d'entre eux.

Résumé du scénario

Dans la nuit du 7 novembre 1923, un riche fabricant décède en présence de sa femme et de ses enfants adoptifs, qu'il avait pris sous son aile depuis des années, étant lui-même sans enfant. Ces enfants adoptifs sont les investigateurs.

L'avocat du défunt lit une lettre, écrite dès 1882, exprimant la volonté expresse que tous les miroirs de la maison soient recouverts aussitôt après son décès. Les investigateurs découvrent alors une pièce murée abritant un disque de bronze.

Plus tard, ils sont réveillés par des « apparitions fantomatiques » et doivent détruire l'ancien miroir mystérieux.

Le lendemain matin, l'avocat déclare aux investigateurs que le testament ne doit être ouvert qu'après l'enterrement, que la situation financière est difficile et qu'il faut que les héritiers s'en occupent rapidement. L'enterrement est alors fixé au 9 novembre.

L'après-midi, l'un des investigateurs (le médecin), découvre que leur mentor a en réalité été empoisonné. Une enquête policière repousserait l'enterrement pour une durée indéterminée et mettrait l'héritage en danger. Puisque la majorité des investigateurs a tout intérêt à ce que le meurtre ne soit pas rendu public, ils optent donc pour la sépulture.

Le jour même, un New-Yorkais leur propose d'acheter la collection de miroirs du défunt et peut ainsi aider les investigateurs à sortir de leur impasse financière.

La sépulture se termine par un mouvement de panique générale déclenchée par des troupes de l'armée allemande. Le soir, la veuve dépassée est mise sous tutelle et laisse le destin de la société entre les mains des investigateurs. La même nuit, tout comme les suivantes, les investigateurs expérimentent les effets du Mythe.
Le 10 novembre, une grève éclate dans l'usine, et, par un heureux hasard, il apparaît qu'un acheteur voudrait acquérir l'entreprise en faillite pour un bon prix.

Le 11 novembre, une prostituée que plusieurs investigateurs connaissent est retrouvée assassinée. Une fois le fabricant finalement enterré, un investigateur (le pasteur) doit supporter avec patience un déjeuner grotesque avant que la journée se termine par la mort tragique de la veuve.
La série ne s'arrête cependant pas là : le lundi, on découvre également la femme du pasteur. Dans le même temps, la grève est partiellement contenue dans l'usine. L'Américain fait à nouveau son apparition dans la nuit pour acheter les miroirs. L'affaire en vient aux mains et il perd la vie. Les investigateurs doivent donc se débarrasser de son corps.

Le mardi matin, les investigateurs sont forcés de constater quelle a été leur erreur en vendant l'entreprise, car elle se révèle être d'une très grande valeur. Cependant, après l'avoir récupérée ou s'être apitoyés sur sa perte, ils apprennent, lors de l'ouverture du testament, qu'après tous leurs efforts ils n'hériteront de rien. Tout l'héritage est en effet transmis à un petit garçon, qui apparaît au cours de l'aventure comme un PNJ tapant particulièrement sur les nerfs, mais qui est présenté maintenant comme le fils du fabricant. Il ne reste cependant plus de temps pour digérer tout cela, car la fin est proche.

Outre ces évènements, c'est la déchéance mentale des investigateurs qui est centrale dans ce scénario. Lorsqu'ils brisent le miroir de bronze dans la cave, la fissure entre Carcosa et leur vie s'élargit d'autant plus. Ils vivent alors, en l'espace de quelques jours, ce que leur père adoptif avait subi pendant des années. Les motifs tels que « Bal donné dans une cour royale » et « Miroirs » sont récurrents. Les expériences sont tout d'abord dérangeantes, puis les *Hommes-miroirs* apparaissent au bout de quelques jours. Ce sont des sortes de reflets des investigateurs qui agissent comme eux, mais qui leur causent de nombreux soucis. Les scènes du Mythe sont aussi de plus en plus présentes et le gardien les instille comme bon lui semble dans la vie quotidienne des investigateurs. À la fin, leur existence est *en morceaux*.

Rapport du playtest

La partie test s'est déroulée sur plusieurs sessions et il faudrait plusieurs pages pour expliquer toutes les actions spontanées des investigateurs et les tentatives du gardien pour les remettre dans le droit chemin (par exemple, la rencontre récurrente de Daniel qui semble accessoire). Ce rapport se limite donc aux évènements principaux.

7 novembre : au début, les investigateurs agissent comme un groupe relativement homogène (les joueurs pratiquant le jeu de rôle ensemble depuis de longues années). Ils s'occupent de la veuve Praider, recouvrent tous les miroirs, débusquent la chambre murée dans la cave et prennent du repos. La rencontre tardive d'Anamalia avec Judith ne déclenche pas de méfiance chez les autres. Stich met un terme aux peurs de la nuit des fantômes en détruisant le miroir en bronze d'un coup de pistolet.

8 novembre : les investigateurs s'occupent des préparatifs pour l'enterrement (surtout Grünmann et Anamalia), des intérêts concrets de l'usine (Stamm) ou des résultats de l'autopsie (Cerny et Stich). Stich persuade alors le médecin de ne pas révéler ses découvertes, en indiquant avec rouerie que la veuve pourrait avoir aidé son mari à mourir. Les disputes entre Grünmann et sa femme assurent un bon divertissement aux autres joueurs.

Les premiers petits effets du Mythe dans la vie des investigateurs sont écartés, considérés comme des conséquences de la nuit mouvementée. L'apparition de Monsieur Möbius est vue par certains investigateurs comme une aide inattendue et il semble s'y connaître en termes de miroirs.

9 novembre : les investigateurs échangent pour la première fois leurs impressions concernant les observations surnaturelles et supposent un lien avec les miroirs. Puisqu'ils ont chacun des problèmes bien plus urgents, personne ne prend le temps de creuser la chose.

Les Hommes-miroirs font leur première apparition à l'enterrement. Stamm et Cerny ne peuvent s'empêcher de dire quelques mots d'adieux de leur cru pendant qu'Anamalia perturbe la cérémonie en bousculant les visiteurs pour tenter d'atteindre les reflets (premier comportement suspect). Lorsque la marche funèbre se disperse, Grünmann se dispute si longtemps avec l'officier de commandement qu'il est finalement arrêté. Les discussions qui s'ensuivent avec sa femme (en furie) et le doyen (plutôt condescendant) ne contribuent pas à alléger la pression qu'il ressent.

Ce soir-là, Anamalia se rend dans le bar dansant de Jakob, où elle a rendez-vous avec Judith. Lorsque cette dernière doit partir pour des raisons professionnelles, Anamalia reste encore un peu et un reflet muet l'invite à danser.

Elle tente désespérément de le faire parler et manque de perdre toute contenance lorsqu'il disparaît brusquement. Cerny comprend entre-temps, grâce à « son » reflet, que Praider a été empoisonné deux fois.

Judith rencontre Grünmann dans la rue, qui revient de son entrevue avec le doyen, lui fait les yeux doux et l'emmène avec elle. C'est ainsi qu'il vit la plus belle demi-heure de sa journée, suivie bien sûr d'une dispute conjugale.

10 novembre : la grève dans l'usine devient le point central des occupations de Stamm, qui se résigne à « perdre son » usine. L'apparition de l'acheteur Dürr et de la perspective qu'il présente lui semblent être la « dernière chance pour un nouveau départ ». La cohésion des héritiers s'effrite de plus en plus et les paroles se font acerbes. Lorsque Stich vient chercher Grünmann, une conversation amicale entre Stich et la femme de Grünmann donne l'occasion d'aggraver encore les choses entre eux.

Submergés par les évènements, ils se concentrent tout de même tous plus ou moins sur le sauvetage de l'entreprise, bien qu'elle soit déjà en train de partir à vau-l'eau. Dürr obtient donc toutes les signatures nécessaires.

Aussitôt après, Anamalia se rend au bar, où les apparitions du Mythe la font se comporter de façon inadéquate en public. Cerny, qui l'avait suivie, est présent (ivre) dans l'établissement lorsqu'Anamalia craque.

Stich recherche pendant ce temps Jakob et lui envoie un crochet dans la mâchoire après une discussion désagréable, tout en sachant qu'il se fera ensuite passer à la moulinette. Mais cela lui fait du bien. À ce moment, il ne semble plus être qu'une question de temps avant que Stich ne craque sous la pression et ne connaisse un accès de folie meurtrière.

11 novembre : le meurtre de Judith achève Anamalia. Son comportement est soit léthargique (elle se sent coupable et poursuivie par une malédiction vengeresse de Praider), soit maniaque (elle est convaincue qu'il doit y avoir dans la villa la clé de l'anéantissement du fantôme et commence à mettre tout sens dessus dessous). Cerny a le sentiment d'être potentiellement le meurtrier de Judith (en raison de sa gueule de bois et des bribes de souvenirs qu'il a) et fait par précaution de fausses déclarations concernant le déroulement des faits. Tout cela est bien sûr découvert par Stich, ce qui débouche sur une défiance mutuelle. Grünmann se comporte de manière étrange lors de l'office en orientant son sermon encore et toujours vers sa femme (pour découvrir grâce au regard des gens si son imagination lui joue des tours ou si sa femme est en train d'être étranglée sous ses yeux). Ses chances d'être promu s'amenuisent grandement…

12 novembre : la mort de la femme du pasteur éloigne encore plus Grünmann et Stich qui flaire le meurtre. Lorsque Anamalia tue Möbius un peu plus tard dans la soirée en le frappant avec un chandelier pour l'empêcher de disparaître, Stich est à bout et perd la maîtrise de lui-même. Il se saoule et murmure tout bas : « Tous des meurtriers, nous sommes tous des meurtriers… » et il déclare avoir empoisonné Praider. Quant à Grünmann, qui jure ne pas avoir tué sa femme, personne ne le croit.

13 novembre : à peine ont-ils connaissance des emprunts d'État, que les héritiers se rassemblent pour savoir si Dürr ne peut pas être mis hors du coup. L'investisseur s'en sort sans dommages, uniquement car il faut attendre l'ouverture du testament, qui entraîne directement la fin (ouverte).

Cet objet changea radicalement la vie d'Oskar Praider qui commença à avoir, sans le vouloir, des visions étranges et effrayantes du monde de la cour du Roi en Jaune.

Oskar Praider se désespérait de ces expériences désagréables. Möbius retrouva la trace de l'industriel quelques mois après son retour d'Égypte et reconnut avec bonheur les symptômes de ce dernier.

Puisque ses efforts d'acquisition avaient déjà éveillé une certaine curiosité, il décida d'utiliser le fabricant munichois comme bouclier et d'agir en son nom. Les miroirs qu'il avait fabriqués étaient capables de neutraliser et d'aspirer les apparitions de Carcosa.

Chaque miroir supplémentaire affaiblissait un peu plus le pouvoir des apparitions, jusqu'à ce que l'industriel puisse retrouver une vie à peu près normale. Cependant, il en avait appris bien trop sur le monde du Mythe pour pouvoir penser que tout irait bien. Il étudia alors pendant de longues heures pénibles et exténuantes la véracité de l'existence de Carcosa, du Roi en Jaune et des bals qui s'y donnent.

Au cours des ans, l'industriel s'endetta de plus en plus pour acquérir tous les miroirs de Möbius qu'il pouvait retrouver afin de bannir les risques et les apparitions. Möbius avait l'intention de racheter tous les miroirs, après la mort de Praider, qu'il attendait avec patience, afin de les obtenir légalement. Il en manquerait alors très peu. Il emmènerait également le miroir de bronze qu'Oskar considérait comme un grand danger pour le bien-être de son épouse. L'industriel craignait par conséquent la période qui s'écoulerait après sa mort, avant que Möbus ne s'en aille avec les miroirs.

D'un autre côté, il ne pouvait pas se résigner à passer le reste de sa vie sans la protection des miroirs et ne voulait donc pas les vendre avant sa mort. On peut considérer que sa vision des choses était particulièrement contradictoire et irrationnelle, mais comment pourrait-on reprocher cela à un homme qui dispose pendant des décennies d'un accès à Carcosa dans sa cave et qui le sait pertinemment… ?

Le plan selon lequel il devait revoir Möbius avant sa mort pour conclure la vente rapidement et sans difficultés fut contrecarré par un empoisonnement orchestré par ses enfants adoptifs. Möbius arriva un jour trop tard, le mal était déjà fait. L'espoir qu'Oskar avait de préserver sa famille et son héritage en se débarrassant le plus vite possible des miroirs fut donc déçu.

Les investigateurs

Le scénario est taillé pour les personnages décrits dans l'annexe, page 195. Leurs souhaits, envies, soucis, et le monde dans lequel ils vivent constituent le cadre dans lequel s'insèrent les évènements, de sorte qu'*En morceaux* ne peut être joué qu'avec eux. *Tous* les personnages doivent être utilisés, car ce n'est qu'ainsi que le jeu pourra être vivant. Si le groupe comporte moins de cinq joueurs, le gardien doit jouer les personnages restants comme PNJ et ne pas hésiter à intervenir activement et de façon créative en cours de partie. Il doit utiliser si nécessaire les PNJ pour influencer les actions des autres investigateurs, les aider et les conseiller, et dans certaines circonstances les laisser agir indépendamment du personnage pour garantir le bon déroulement du scénario.

Les personnages sont les suivants :

Johannes Grünmann (43), pasteur

Grünmann a pu étudier la théologie à Marbourg et à Tübingen grâce aux dons de l'industriel Praider, et devenir pasteur. Plein de reconnaissance pour son bienfaiteur, il retourne à Munich et accepte la gestion de la paroisse de la ville. On lui a proposé plusieurs fois de devenir doyen (serviteur de l'Église haut placé) et cette offre lui a été renouvelée quelques jours avant le décès d'Oskar Praider. Johannes Grünmann s'est décidé à quitter Munich pour favoriser sa carrière après la mort de son père adoptif. C'est un pasteur évangélique qui met un accent tout particulier sur son apparence et son comportement impeccables, intègres et parfaits. La vie conjugale avec son épouse Maria est un enfer, selon ce qu'un luthérien peut s'en représenter, mais elle le représente auprès de la bourgeoisie et il doit par conséquent impérativement rester avec elle.

Il a des rapports sexuels réguliers avec Judith, la prostituée pour laquelle il a de vrais sentiments, et qui a une grande influence sur lui.

Cependant, cette relation lui insuffle un profond sentiment de culpabilité et, si elle était rendue publique, détruirait sa vie, sa réputation, ses espoirs de devenir doyen et son futur. Au plus tard après le meurtre de Judith et de sa femme, le rôle du pasteur peut devenir très imprévisible pour le gardien. Ce rôle est principalement orienté sur l'intégrité morale du personnage.

Il est recommandé de le confier à un joueur dominant ayant une grande capacité de mise en scène, car il jouera quelques scènes clés du scénario.

Franz Xaver Stich (29), commissaire de police

Oskar Praider a permis à Stich d'étudier l'histoire. Celui-ci arrêtera ses études quelques semestres plus tard pour entrer dans la police. Grâce à ses bons résultats et à l'influence de Praider, il est rapidement nommé commissaire et obtient, ce qui est inhabituel, son propre pré carré dans le quartier de son père adoptif. Cette assignation était naturellement voulue par l'industriel qui disposait d'une énorme influence à Munich. Franz Xaver Stich est d'un côté un policier très consciencieux qui assure l'ordre dans le quartier en compagnie de deux membres de la police et qui estime beaucoup la loi et le devoir. D'un autre côté, il a de grosses dettes de jeu (à payer en dollars de surcroît), qu'il doit rembourser dans les prochains jours s'il ne veut pas être retrouvé mort dans l'Isar. Dans sa détresse, il n'a pas eu d'autre idée que d'abréger les souffrances de l'industriel mourant et d'accélérer son trépas pour obtenir l'héritage pouvant être la solution à ses problèmes. Il est donc devenu meurtrier.

Bizarrement, l'industriel décède d'un empoisonnement dont la piste remonte à Anamalia Katharina von Plötzgen. Le commissaire est alors effaré et constate avec joie qu'un autre meurtrier se cache dans le groupe. Franz Xaver Stich se voit confier l'examen concernant le décès d'Oskar Praider, dont il est probablement responsable, car personne ne s'attend à ce que la cause soit autre qu'une mort des suites de sa maladie. Il s'occupera certainement aussi des investigations quant aux meurtres de la femme du pasteur et de la prostituée.

Les succès éventuels de ces enquêtes sont sujets à caution et reposent entre les mains des joueurs et du gardien. De plus, il est de plus en plus confronté à ses problèmes avec Jakob, qui lui rappelle sans cesse ses dettes.

Cela pourrait entraîner quelques doigts brisés ou des passages à tabac. Le gardien peut choisir tous les moyens qu'il veut pour rendre la scène vivante et réaliste.

Rufus Bartholomäus Stamm (31), juriste et administrateur des usines Praider

Stamm est le fils d'un ancien ouvrier décédé depuis des années d'un accident du travail. L'industriel adopta l'orphelin, dont la mère était décédée en couches. Les capacités du jeune Stamm comme apprenti en gestion dans les années 1908/1909 étaient impressionnantes et Oskar Praider décida d'envoyer le garçon à l'école puis à l'université. Il y fit des études de droit et obtint son diplôme avec d'excellentes notes, ne passant cependant pas sa thèse, mais revenant aux usines Praider il y a quatre ans de cela. Il aime Oskar Praider comme un fils et ferait n'importe quoi pour lui. Lorsque le fils de Praider perdit la vie en 1919 au cours des soulèvements et qu'Oskar montra les premiers signes de sa maladie, Stamm fut nommé à la tête de l'entreprise.

Depuis lors, le vieil homme et les usines sont sa raison de vivre et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour protéger la société et la réputation de Praider. Il a de bonnes chances d'hériter un jour de l'entreprise et rêve de voir son nom trôner sur les murs. Tout comme le rôle du pasteur, celui de Rufus Bartholomäus Stamm doit être joué par un membre dynamique du groupe de joueurs. Au cours du scénario, Stamm peut être facilement contrôlé, mais il peut être réellement dominant au début.

Dr Matthias Cerny (41), médecin

Comme tous les investigateurs, les études de Cerny (prononcer Tcherni) n'ont pu être menées à bien qu'avec l'aide financière régulière d'Oskar Praider. Il termina il y a presque 15 ans ses études de médecine à Munich, puis s'engagea dans l'armée, devint médecin dans les colonies et servit pendant la guerre. Il souhaita ensuite prendre un peu de repos et revint à la demande de l'industriel à Munich, pour pratiquer en tant que médecin de quartier et du travail au sein de l'entreprise.

Depuis des années, il est amoureux de la belle Anamalia Katharina von Plötzgen, lui fait des avances, et espère que l'héritage lui permettra de lui demander sa main. Il connaît les penchants homosexuels de cette dernière pour Judith, la prostituée, mais ne les prend pas en compte dans ses plans. Au cours du scénario, cette relation conduit à l'escalade et Cerny devient imprévisible. C'est lui qui découvre qu'Oskar Praider a été empoisonné. De plus, le joueur de cet investigateur est confronté à une scène dans laquelle il tue l'amante de celle qu'il aime.

Anamalia Katharina von Plötzgen (30), infirmière et nièce de Praider

Anamalia est la magnifique fille d'un hobereau prussien ruiné et la nièce du riche Praider. Élevée dans un cercle profondément royaliste, son monde s'écroule en 1918 lorsque l'empire s'effondre. Elle retrouve encore régulièrement d'autres royalistes pour parler de conspirations.

Mathilde Praider

72 ans, la veuve

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	35

Compétences

Pleurs à briser le cœur	30 %
Raconter le passé	60 %
Sembler surmenée	50 %

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3

Bernhard Obermeyer

45 ans, domestique et superviseur

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3+2

Ursula Langen

65 ans, cuisinière au tempérament bien trempé

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Métier : cuisine	65 %

Combat

• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3

Grâce au financement d'Oskar Praider, elle entre dans une école supérieure de jeunes filles afin de pouvoir un jour faire un mariage intéressant. Cependant, elle refuse depuis tout prétendant et est considérée comme un cas désespéré et infréquentable dans les cercles d'élite de sa région d'origine.

Elle se réjouit d'être appelée à Munich il y a plusieurs années et sert pendant la guerre comme infirmière. Elle découvre alors son penchant pour les femmes et son amour pour la danse et le cabaret, une activité qu'elle n'aurait jamais pu connaître dans le milieu d'où elle venait. Pour financer sa vie, elle emménage chez son oncle et sa tante. Elle leur cache ses penchants et ses loisirs, et prétend continuer à travailler comme aide soignante, ce qui lui permettait de rester dehors la nuit. C'est là qu'elle rencontre pour la première fois Judith Sommer, une prostituée.

Une histoire d'amour naît entre les deux femmes, qui rêvent de s'installer à Berlin pour y ouvrir un théâtre. L'héritage du vieux Praider, très malade, dont elle s'occupe depuis des mois, tomberait donc à pic. Anamalia, par imprudence, emmène Judith dans la chambre du vieil homme, pensant qu'il dort. Elle ne comprend pas pourquoi la prostituée veut absolument voir le mourant, car elle ne sait pas que Daniel, le fils de Judith, est l'enfant de Praider. L'industriel constate l'orientation sexuelle de sa nièce (plus d'informations sur la feuille de personnage d'Anamalia) et cela le rend si furieux qu'il menace d'appeler son avocat Samuel Rosenthal pour modifier son testament. Il tait cependant le fait qu'il ne lui léguera rien, quoi qu'il arrive. Dans sa panique de devoir abandonner tous ses rêves de cabaret, Anamalia empoisonne son oncle pour garantir son supposé héritage.

Anamalia Katharina von Plötzgen est le rôle le plus empreint d'émotions de ce scénario. Seule femme du groupe, elle doit toujours se faire entendre et tenter de tuer le temps pendant que les hommes suivent leur agenda bien rempli. Elle est le centre de plusieurs scènes émotionnelles intenses.

L'autre visage des investigateurs

« Les miroirs […] ont l'impudence de doubler mon visage unique en son genre. »
Nestroy, *Judith et Holopherne*

Suite à la destruction du miroir, les investigateurs créent les Hommes-miroirs, des sortes de reflets qui apparaissent et agissent au cours des évènements de plus en plus clairement comme leurs alter ego.

Alors qu'au début ils se contentent d'être présents, ils deviennent dangereux au bout de quelques jours et agissent de façon indépendante. Tout comme la créature du jongleur est divisée par le miroir, l'essence des investigateurs a été séparée en deux. La vraie nature de ces reflets n'est pas claire, mais il est certain, en revanche, qu'ils sont en lien direct avec la destruction du miroir.

Tous les reflets connaissent une évolution au cours du scénario. Ils sont toujours vêtus d'un costume noir et de gants blancs et portent un chapeau melon bien trop petit pour leur tête. Leur silhouette s'approche de celle des investigateurs, mais ils disposent de leur propre visage, qui devient de plus en plus semblable à celui de l'investigateur au fil du temps. Ces visages paraissent en cire et font davantage penser à un mannequin qu'à une personne. Ce détail ne sautera qu'aux yeux des investigateurs. Au début, leurs efforts pour imiter les investigateurs sont très gauches et maladroits, mais ils s'améliorent au fur et à mesure. Leur voix est haut perchée et, dès qu'ils peuvent parler, leurs paroles ressemblent à une mélopée. S'ils se trouvent dans un groupe, un seul d'entre eux prend la parole.

Les investigateurs doivent être confrontés toujours et encore à leurs reflets. Les Hommes-miroirs se trouvent de l'autre côté de la rue, sont devant les investigateurs dans la file d'attente du magasin ou sont aperçus derrière une fenêtre.

Les personnages non joueurs

Le gardien est responsable de l'interaction vivante entre les PNJ importants et les personnages, de leur immersion dans leur vie et de leur influence. Ils sont résumés ici de façon thématique avec, dans chaque description, des citations et expressions typiques du personnage correspondant.

Les caractéristiques et attributs des PNJ se trouvent en annexe.

Dans la maison de la famille Praider

Mathilde Praider (72), la veuve

C'est une femme plutôt calme et réservée, qui se tient toujours dans l'ombre de son mari. Le décès de ce dernier l'a profondément affectée et elle fuit la réalité en prenant des calmants qui la font dormir ou la laissent dans un état presque apathique.

Sa vie, comme celle des investigateurs, est mise *En morceaux*. Son défunt mari lui rend visite chaque nuit et frappe depuis l'intérieur du miroir pour la mettre en garde, ce qui la fait rapidement sombrer dans la folie. Elle décède en tentant de rejoindre son mari par le miroir.



Mathilde Praider, la veuve

- « Je suis si heureuse que vous soyez auprès de moi en ces heures difficiles. Sans vous, je n'aurais aucun espoir. »
- « Mon pauvre, pauvre Oskar »
- « Ces horribles miroirs. Il était obsédé par ces choses, mais n'y a pourtant jamais jeté un œil. La maison est remplie de miroirs, mais Oskar ne les a *jamais* regardés. »
- « Je suis incapable de supporter cela plus longtemps. »

Bernhard Obermeyer (45), domestique et superviseur

Ce domestique émacié est le troisième Obermeyer au service de la famille Praider. Il gère la demi-douzaine d'employés de la maison Praider avec zèle et humilité. Ses excellentes manières lui permettraient de trouver une place chez toutes les familles de la république qui font encore montre de monarchisme.

- « Le repas est prêt, messieurs, mais ce qui est proposé est cette fois encore très médiocre. Si vous voulez bien me pardonner. »
- « Ces messieurs souhaitent-ils autre chose ? Il semblerait que votre journée ait été désagréable. J'ai fait allumer un feu dans le salon. Dois-je vous faire apporter du vin ? »

Ursula Langen (65), cuisinière au tempérament bien trempé

Cette petite cuisinière boulotte est au service de la famille Praider depuis plus de 50 ans. Elle peut paraître douce et aimante, mais la plupart du temps elle remplit d'effroi les filles sous ses ordres. Résolue, elle n'hésite pas à partager le fond de sa pensée avec les investigateurs.

- « J'ai connu le jeune Monsieur Praider avant même *votre* naissance. Ne croyez pas que vous puissiez me dicter ma conduite. »

Hans (53), Franz (45), Matthäus (19), Line (29) et Josephine (16)

Le personnel de la maison comprend des personnes plutôt simples.

- « Ces messieurs souhaitent-ils autre chose ? »

Personnes en relation avec les investigateurs

Maria Grünmann (33), femme de pasteur et folle furieuse

Le mariage du pasteur s'est depuis longtemps délité, mais les deux époux s'entêtent à continuer cette farce en public. L'ancienne bonne d'enfants est en permanence insatisfaite et trouve toujours une raison de se disputer avec son mari. Lorsqu'elle rencontre Matthias, il y a des années, elle venait d'avoir 21 ans. Vite amoureuse et imprudente, elle s'imagine enceinte. Son père la force par conséquent à se marier pour l'honneur de la famille. Mais Maria n'était pas enceinte et cette relation qui aurait facilement pu se terminer sans cet acte de mariage, était désormais scellée. Non seulement l'amour s'évanouit, mais il est remplacé par une haine sans limites, car Maria est persuadée de gâcher sa vie à cause de ce mariage forcé. Son époux n'est au courant de rien et se considère comme la victime injustifiée de ses déceptions.

Le gardien doit faire culminer les disputes du couple au cours du scénario et le joueur du pasteur doit haïr cette femme au plus haut point. Les raisons des disputes ne sont pas difficiles à trouver. En voici quelques exemples :

- Il manque de l'argent dans la caisse commune. (Grünmann a peut-être acheté quelque chose pour Judith ?)
- Quelqu'un a marché dans le couloir avec des chaussures mouillées.
- Grünmann a ramené des personnes à la maison et ils ont mangé des aliments coûteux. Les temps sont durs et ce n'est pas ici la maison des pauvres.
- Le pasteur n'est jamais à la maison, le soir non plus. Les voisins commencent à jaser.

Hans (53 ans), Franz (45 ans), Matthäus (19 ans), Line (29 ans) Josephine (16 ans), membres du personnel

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 45

Compétences

Travaux ménagers de la valeur de leur âge (53 %, 45 %, 19 %, 29 % et 16 %)

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3

Maria Grünmann

33 ans, femme de pasteur et furie

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	08	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 10
Santé Mentale 70

Compétences

Hospitalité 60 %
Lancer une dispute (avec son époux) 80 %
Travaux ménagers 40 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3

Judith Sommer
32 ans, prostituée

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 13
Santé Mentale 50

Compétences
Pratique artistique : danse 50 %
Simuler le plaisir sexuel 75 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3

Dr Samuel Rosenthal
63 ans, avocat d'Oskar Praider

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 65

Compétences
Sciences humaines : droit 55 %
Persuasion 72 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3

Dr Merz
59 ans, conseiller bancaire

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 11
Santé Mentale 60

Compétences
Comptabilité 60 %
Donner des conseils sans y être invité 75 %

Combat
• Bagarre 50 %
Dégâts 1D3

- Le pasteur délaisse sa carrière. Il doit s'investir plus pour obtenir le poste de doyen. Cela signifie rendre visite aux bonnes personnes, etc.
- Ce couple n'a pas la bénédiction de Dieu, car ils n'ont pas d'enfants à la maison.
- Dieu punit Maria Grünmann en raison de ses péchés précédents en l'ayant mariée à ce bon à rien.

Envers tous les autres personnages, Maria Grünmann est amicale et ouverte.

Judith Sommer (32), prostituée

Judith Sommer est née ici. Encore jeune au décès de ses parents, elle fait toutes sortes de petits boulots, mais finit sur le trottoir. Elle y travaille toujours, est connue dans le quartier, mais n'est ni estimée, ni aimée. Elle travaille également comme danseuse dans l'une des revues de Jakob et n'accepte que les visites particulières. Elle se moque éperdument de son fils Daniel qui lui rappelle ce qu'il est advenu d'elle. L'attirance du pasteur envers elle l'amuse, mais elle ne le laisse pas paraître.

Cela peut changer au cours du scénario, car elle est persuadée qu'elle va pouvoir tout reprendre à zéro avec Anamalia dans quelques semaines à Berlin avec l'héritage.



Judith, la prostituée

Judith Sommer est l'un des PNJ les plus importants. Le gardien doit surtout la faire entrer en jeu avec le pasteur et Anamalia.

- (Au pasteur) : « Partons d'ici et commençons une autre vie ailleurs. Si seulement il n'y avait pas ta femme. Tu souffres à cause d'elle. Je le vois dans tes yeux et dans ton cœur. »
- (À Anamalia): « Berlin ! Berlin ! Tu es folle, mon enfant, tu dois aller à Berlin. Là où se trouvent les fous, c'est là qu'est ta place ! Allongeons-nous et rêvons à notre théâtre. Raconte-moi comment tu l'imagines. »

Dr Samuel Rosenthal (63), avocat d'Oskar Praider

Bien qu'ayant dix ans de moins qu'Oskar Praider, cet avocat juif était l'un des meilleurs amis du défunt fabricant.

Son père déjà était l'avocat de la famille, une mission que Samuel, surnommé Schmul, remplissait avec méticulosité. D'ailleurs, Méticulosité est le deuxième prénom du Dr Rosenthal, ainsi que politesse et discrétion, deux autres vertus qu'il montre souvent.

Le juriste est partagé quant à la situation politique actuelle, mais espère qu'un pays juif uni pourra rapidement se constituer.

- « La vie juive à Munich n'est pas facile en ce moment. Je crains que les gens soient capables de choses que je ne peux même pas imaginer. J'ai peur de ce que le futur nous réserve. »
- « Je suis désolé. Il m'est impossible d'ouvrir le testament avant l'inhumation. Je suis au courant de votre situation fâcheuse, mais les lois et le respect d'Oskar me contraignent. »
- « Ce qui tombe en morceaux peut toujours être recollé. »

Dr Merz (59), conseiller bancaire

Le Dr Merz gère l'une des plus grandes banques de Munich, ainsi que les biens de l'usine. Ces dernières années et décennies, il lui a transmis d'importants crédits étrangers, qu'il a placés dans l'acquisition des miroirs.

Le banquier se fait à présent du souci concernant les perspectives des usines Praider, car leur situation financière est devenue précaire en raison de l'inflation et des dettes.

- « L'établissement bancaire pour lequel je travaille a toujours écouté les souhaits de votre père adoptif, mais nous ne pouvons plus continuer comme cela. Je ne suis pas le seul à prendre les décisions et les autres conseillers deviennent nerveux. Vous devez nous indiquer la direction à prendre, diriger l'entreprise à travers la crise que nous traversons et envoyer des signaux clairs et déterminants pour réduire la montagne de dettes qu'il vous reste. Nous pourrons ensuite repartir ensemble du bon pied. »
- « Un mot, mon cher ami. Le bien de la société d'Oskar Praider est tout aussi important pour vous que pour moi. Si je puis me permettre un conseil… »

Dr en théologie Rufus Gottlieb Berthel (57), doyen de Munich

Pour le pasteur, il est important d'avoir un bon certificat de travail décerné par ses supérieurs s'il veut monter dans la hiérarchie. Le doyen Berthel est un mélange dangereux de tous les clichés qu'un théologien peut remplir, avec une part non négligeable de convoitise du pouvoir et de besoin d'autopromotion qu'il montre souvent en public.

- « Mon cher frère Grünmann, l'Église a besoin d'âmes fortes pour des fondations solides. Les âmes faibles ne forment pas un socle stable. Je vous demande si vous être un élément solide. »
- « Il vous faut encore une expertise de ma part pour votre candidature en tant que doyen. Si vous travaillez bien, nous serons bientôt collègues. Je vous rendrai visite dans les prochains jours à l'office et en privé. Saluez de ma part votre épouse d'une exquise politesse. »
- « Que la paix soit avec vous dans ces temps difficiles et perturbants. »

Heinrich Deubler (51), conseiller criminel

Heinrich Deubler, d'origine berlinoise, est le supérieur hiérarchique direct de Franz Xaver Stich.

Cet ancien officier prussien a un flair extraordinaire et observe les activités de ses subordonnés avec des yeux d'Argus, s'informe avant les visites sur place (qui peuvent être des visites éclair non annoncées) et trouve toujours des zones d'ombre dans un quartier ou dans le travail des personnes sous ses ordres.

Deubler se rend dans le quartier que supervise Stich et trouvera certainement quelque chose, ou aura entendu au préalable des rumeurs selon lesquelles le commissaire fricoterait avec les criminels locaux. Néanmoins, Stich a la cote auprès de Deubler, qui réagit avec compréhension.

Il n'hésite pas une seule seconde s'il s'agit d'aller dans le bar de Jakob pour lui déclarer une guerre ouverte. En effet, la police ne veut pas se laisser abattre par des éléments subversifs et tous doivent savoir que Deubler soutient son meilleur homme, Stich. La réaction de Jakob est beaucoup moins amusée lors de l'arrivée de cet officier de haut rang.

Le gardien doit rendre la vie de Stich encore plus difficile avec le soutien de Deubler. Il vient lui rendre visite, l'accompagne pour les interrogatoires et les enquêtes, et ne rate pas une occasion de déclarer que Stich aura bientôt débarrassé le quartier des criminels.

- « Les éléments criminels et les objets subversifs doivent être chassés, mon cher Stich. Vous n'avez qu'à les attaquer courageusement et ils fuiront la queue entre les jambes, comme les chiens qu'ils sont. »
- « Je ne suis pas particulièrement enthousiasmé par vos méthodes de service et de gestion de vos équipes, mon cher. Cependant, je comprends bien votre échec et je vais une fois de plus fermer les yeux. Je reviendrai dans quelques jours. »

Dans le quartier Praider

Daniel Sommer (12), enfant errant et « orphelin »

Daniel est le fils de la prostituée Judith et d'un père inconnu (il s'agit d'Oskar Praider !). Il erre en permanence dans le quartier et doit être remarqué régulièrement par les personnages sans sembler pour autant important. Il connaît le nom des investigateurs, les a en adoration, et tente de gagner quelques sous en effectuant de petites tâches et en mendiant. Il vit avec sa mère, mais va à l'école toute la journée dans le quartier et va chercher ses repas dans les distributions pour les pauvres. Il est important que les investigateurs rencontrent Daniel, car c'est lui qui, à la fin, leur fait passer l'héritage sous le nez.

- « Monsieur, permettez-moi de cirer vos chaussures ? »
- « Monsieur, voulez-vous que je porte votre sacoche ? »
- « Monsieur, avez-vous pris connaissance des dernières nouvelles ? Je peux vous les raconter pour que vous n'ayez pas à lire le journal. J'apprends tout ce qui se passe dans la rue et en dehors de la ville. »
- « Monsieur, avez-vous un peu d'argent ou un travail que je pourrais effectuer pour vous ? »
- « Monsieur, avez-vous besoin dans l'usine d'un garçon futé ? Je sais lire et compter et je travaille dur. »
- « Monsieur, je vous souhaite une bonne journée. »
- « Monsieur, attention de ne pas marcher dans la flaque d'eau devant vous. »
- (Un investigateur a rencontré dans la rue un élément lié au Mythe) : « Monsieur, vous sentez-vous faible ? Puis-je vous aider ou appeler un médecin ? »

Dr Rufus Gottlieb Berthel

57 ans, doyen de Munich

Caractéristiques

APP	-	Prestance	- %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 55

Compétences

Direction de conscience 25 %
Insistance : indiquer sa visite et son expertise 80 %
Sciences humaines : théologie 50 %

Combat

- Bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Heinrich Deubler

51 ans, commissaire de police

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 80

Compétences

Maniaquerie 35 %
Sciences humaines : droit 65 %

Combat

- 7,65 mm automatique 67 %
  Dégâts 1D8
- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3

Daniel Sommer

12 ans, vagabond et « orphelin »

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

Cirer les chaussures	82 %
Persuasion	74 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3+2	

Dietmar Herrlich

54 ans, contremaître

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	25 %
Métier : mécanique	67 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3+2	

Jakob « nez crochu »

36 ans, roi des criminels

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	30 %
Persuasion	40 %
Pratique artistique : spectacle (donner l'impression d'être un homme d'affaires sérieux et respectueux de la loi)	76 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3	



Daniel, l'enfant errant

Dietmar Herrlich (54), contremaître

Herrlich perdit sa main droite il y a plusieurs années lors d'un accident de production. Praider décela en lui les qualités d'encadrement du social-démocrate et lui confia le relationnel avec les ouvriers. Il est devenu depuis irremplaçable, sert de voix représentative vis-à-vis de la direction de l'usine et lui reste loyal. Le gardien peut utiliser Herrlich pour décharger les investigateurs de certaines tâches.

- « Avec tout le respect que je vous dois, Monsieur… »
- « Avec tout le respect que je vous dois, l'atmosphère dans l'usine est très mauvaise. Les travailleurs veulent leur argent ; ils murmurent déjà que l'entreprise est mal gérée et certains attisent leur colère. Je serais vous, je ferais quelque chose. »
- « Je peux m'en occuper si vous le souhaitez. »
- « Je vous le dis, ces fours sont si chauds que les tissus humains sont instantanément dissous. Vous voyez ma main, je n'ai eu qu'un bref contact avec le four et elle a été carbonisée dans l'instant. Par chance, ils n'ont dû couper que ma main. Un jour, il y en a un qui est tombé dans le foyer en agitant le tison. Il n'est rien resté du pauvre gars. »

Hofius (34), Paulunder (57) et Möller (27), policiers

Ces trois policiers sont sous les ordres directs de Franz Xaver Stich et supervisent eux-mêmes d'autres policiers. **Hofius** est un sympathisant du NSDAP (parti national-socialiste des travailleurs allemands), mais il est très consciencieux. Le vieux **Paulunder** est un Bavarois flegmatique, plutôt lent et affreusement sociable. Il commente en permanence les évènements de la journée et est toujours prêt à donner des conseils sur le thème des femmes, car il est à bonne école avec la sienne (voir Gisela Paulunder, paroissienne). De plus, il tente sans cesse de présenter sa fille Dorothe (23 ans) au commissaire. **Möller**, le troisième compère, est à bout de nerf car son épouse, qui attend leur septième enfant, en est à son neuvième mois de grossesse.

- (Hofius) : « C'est une vraie descente en enfer. La gauche nous a ignominieusement battus. Sans elle, nous aurions gagné. Et maintenant, elle nous dirige tous. L'empereur est parti et a trahi la patrie. »
- (Paulunder) : « Beh, cé qu's'trouvè t'ête une mauvéz pioche, t'sa là. »
- (Paulunder) : « Si c'té chefs z'avez p'annulés l'fête d'la bière, les gens y s'rais pas tout excités com' ça. »
- (Paulunder) : « Msieur l'commissaire, si j'peux m'permett'… 'euh… v'zavez pas l'air dans vot' assiette, zête un peu pâlot. Ma femme l'a queque choz j'pense pour vous frictionner. J'suis pu jamais mal moi dpuis ça. »
- (Paulunder) : « V'nez donc manger un d'ces jours, M'sieur l'commissaire. Ma femme s'rait contente et pis aussi ma Doro qu'est ma fille, comme vous l'savez ben. »
- (Paulunder) : « Trèfpoiriersuro » (Trèfle poirier et sureau, autrement dit : Me***)
- (Möller) : « Pardon ? Qu'avez-vous dit ? Je n'ai pas beaucoup dormi la nuit dernière. La petite fait ses dents / La grande a la grippe / Ma femme était persuadée d'avoir ses premières contractions / J'ai passé la nuit à chercher le Docteur Cerny. »

Jakob (36), le roi des criminels

Jakob « nez crochu », de son vrai nom Jakob Behrlich, est le chef des criminels du quartier. Il contrôle la prostitution, le marché noir et le racket, mais se fait passer pour un citoyen honnête propriétaire d'un bar. La police n'arrive jamais à rassembler de preuves contre lui, en partie parce que le commissaire Franz Stich qui gère les enquêtes a des dettes de jeu envers lui.

Le roi des criminels est une véritable anguille qui ne perd aucune occasion de faire des bénéfices et de notifier à ses débiteurs qu'ils lui sont redevables. Il confie le sale boulot à ses hommes de main, Bruno et Erich. Jakob dépasse absolument les bornes et va même jusqu'à briser le doigt d'un poli-

cier comme avertissement de retard de paiement. On murmure derrière son dos qu'il se serait refaire le nez par vanité et qu'il a depuis la forme d'un crochet qui l'enlaidit. C'est cette légende qui lui a donné son surnom osé de Jakob « nez crochu ».

- « Tu me dois encore de l'argent mon ami. Il serait dommage qu'il t'arrive quelque chose. Comment va ton index au fait ? Bien ? Parfait. Fais en sorte que cela continue. »
- « Dis-moi Franz, pourquoi quelqu'un a tué ma pouliche, Judith ? Et dis donc, pourquoi n'as-tu toujours pas payé ? »
- « Assurez-vous plutôt de notre sécurité dans le quartier, Monsieur le Commissaire. »



Jakob, le roi des criminels

Gisela Paulunder (51), paroissienne

Gisela Paulunder est d'un côté une âme fidèle de la paroisse qui prend soin de l'église et qui enrichit la vie de la communauté, mais c'est un vrai cauchemar pour le pasteur. C'est une commère qui raconte tous les potins du quartier, qui met son nez dans la vie privée du couple, et qui sert les nouvelles toutes fraîches dans les moindres détails aux voisins, amies et médecin.

Le gardien peut l'utiliser pour forcer le couple Grünmann a mener en public une vie conjugale normale. De plus, Gisela débarque de temps à autre sans être invitée chez le pasteur.

- « Cher pasteur, saviez-vous que… »
- « Vous avez l'air malade, pasteur. J'ai une pommade à appliquer sur la poitrine. Ma grand-mère l'utilisait toujours. Elle est d'une vraie aide pour cette maladie. Mon mari l'emmène toujours pour le commissaire. »
- « Et chez vous, pasteur, tout va bien ? Vous savez, je veux dire avec le décès et tout cela… »

Tous les autres

Dans le quartier de Praider vivent presque 3 000 personnes que les investigateurs peuvent rencontrer et que l'histoire ou le métier peuvent mettre en contact.

Bruno

25 ans, homme de main

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	40

Compétences

Incorruptible	66 %
Transmettre les messages mot pour mot (oralement)	43 %

Combat

• Matraque	65 %
Dégâts 1D8+2	
• Bagarre	75%
Dégâts 1D3+2	

Bruno (25), homme de main, surnommé « l'ours »

Bruno mesure près de deux mètres et gagnait auparavant sa vie en chargeant les wagons de chemins de fer. Il travaille à présent pour Jakob comme homme de main et homme à tout faire.

- « Viens, on va en discuter dans cette petite ruelle sombre, là-bas. »
- « Jakob est vraiment en colère contre toi. »

Erich (32), homme de main, surnommé « nez aplati »

L'ancien boxeur, qui a surtout connu des échecs et doit son surnom à son visage déformé, travaille comme homme de main de Jakob.

Il ne brille pas par son intelligence, mais il n'en a pas besoin pour exécuter les ordres qui lui sont donnés.

- « Jakob dit que je dois te casser un doigt. »
- « Jakob dit que je dois te tabasser. »
- « Jakob dit que je dois… »

Le théâtre des évènements

Les usines Praider et le quartier sont fictifs, mais sont très représentatifs des innombrables entreprises et quartiers similaires de cette époque.

Les usines Praider, spécialisées dans les appareils d'optique et de mécanique fine

En 1865, Wilhelm Ludwig Praider, le père du défunt Oskar Praider, posa la pierre angulaire des nouvelles installations de fabrication, car l'ancien atelier de production était devenu trop petit. Grâce à la situation économique avantageuse des années qui suivirent et la formation de l'empire allemand, l'entreprise se développa de plus en plus.

Agents de police Hofius (34 ans), Paulunder (57 ans) Möller (27 ans)

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	45

Compétences

Sciences humaines : droit	30 %

Combat

• Matraque	50 %
Dégâts 1D6+2	
• Armes à feu	40 %
Dégâts 2D6+4	
• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3+2	

Erich

32 ans, homme de main

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	11	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	17	Corpulence	75 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	06	Intuition	35 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	50

Combat

- Matraque 50 %
  Dégâts 1D8+4
- Boxe 66 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre 76 %
  Dégâts 1D3+4

Gisela Paulunder

51 ans, membre de la paroisse

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

Compétences

Commérages	88 %
Persuasion	74 %

Combat

- Bagarre 50 %
  Dégâts 1D3

Outre l'atelier de fabrication et l'entrepôt, les années qui passèrent virent fleurir dans un parc la maison de la famille Praider (voir ci-dessous), ainsi que la maison des domestiques, des bâtiments pour les bêtes et bien d'autres encore.



L'usine, vue depuis le parc

Le quartier Praider

Conformément aux réglementations relatives aux incendies et pour des raisons de prix du terrain, les ateliers de fabrication on été construits en 1865 à l'extérieur de Munich.

Par conséquent, la solution la meilleure et la moins chère pour les plus de 500 employés était de construire leur maison à proximité. À côté des maisons familiales d'origine, toute une vie sortit de terre. Des magasins, des boutiques, une église et même un club sportif s'ajoutèrent à ce qui devint en 1923 un quartier à part entière abritant presque 800 travailleurs, leur famille et tous ceux qui y ont une activité.

On y trouve donc également la maison du pasteur et le cabinet médical de l'investigateur. Munich s'étant beaucoup étendue, les deux zones se sont rapprochées et le quartier est relié depuis presque deux décennies au réseau ferré de la ville.



La villa de la famille Praider

La famille vit sur la propriété de l'usine, mais néanmoins dans l'intimité grâce à son immense parc.

Cette villa de style typique de l'ère wilhelminienne offre une place conséquente pour plusieurs chambres à coucher, un salon privé, une salle de réception, des bureaux, une chambre pour le personnel, une grande cuisine et deux salles à manger, des toilettes à chaque étage et une entrée comportant l'incontournable perron qui mène aux étages.

La maison fut certes rénovée en 1915, mais toutes les pièces ne disposent pas de l'électricité. Les lampes à gaz servent toujours à éclairer le couloir, car Oskar Praider ne pouvait pas s'offrir ce luxe.

Des miroirs de dimension et de facture diverses sont accrochés partout, dans les couloirs, dans les chambres, et dans chaque recoin de la maison. Les investigateurs se sont entre-temps habitués à ces objets décoratifs.

Voici quelques suggestions s'ils souhaitent regarder les miroirs de plus près.

- Un miroir de la hauteur d'un homme datant du XVIIème siècle dans un cadre de bois recouvert de feuilles d'or, apparemment d'origine française. Les nombreuses rayures et éraflures sur le cadre et le verre attestent qu'il s'agit d'une prise de guerre des années 1870/71.
- Un miroir faisant environ 15 x 20 cm, doté plus tard d'un cadre en chêne plutôt simple. Un certificat encadré posé dessous et provenant d'un célèbre antiquaire atteste que le miroir date du XVème siècle et vient de Bohème.
- Un miroir de poche de la taille d'une main sans doute bon marché, de ceux que les femmes utilisaient au cours de la décennie précédente.
- Une plaque polie de style celte en argent, datant du IVème siècle.
- Un miroir déformant de plus de deux mètres, dégoté vraisemblablement dans une tente de foire. Son cadre présente des traces de brûlures d'incendie.
- Un collage de miroirs comprenant dix pièces, représentant un cheval et accroché au mur.
- Quatre miroirs sur lesquels des scènes de la vie agricole ont été gravées. Les dessins montrent un paysan dans un champ pendant la récolte, une scène de danse, des amants sous un arbre et une vieille femme avec un rouet.
- Et bien d'autres au gré de l'imagination sans limite du gardien.

L'année 1923

L'année 1923 fut très mouvementée dans l'histoire de la République de Weimar. La politique et les évènements quotidiens et mondiaux sont un sujet de discussion récurrent, que ce soit par la lecture des journaux ou les conversations au cours des repas. Les événements historiques qui encadrent le déroulement de l'aventure sont décrits plus en détail dans les sous-chapitres correspondants.

Janvier

01 L'Allemagne perd le 40e match international de football à Milan contre l'Italie 3-1.

02 La conférence relative aux réparations de guerre échoue et est interrompue le 4 janvier. Un dollar correspond actuellement à 7 260 marks.

11 Invasion de 60 000 soldats belges et français dans la Ruhr, en raison des retards de livraison du charbon.

27 Premier congrès du NSDAP à Munich.

Février

01 Un dollar correspond à 41 500 marks.

05 Début d'une grève générale de 100 jours en Sarre pour obtenir des augmentations de salaire.

Mars

01 Une ordonnance permet à présent aux voitures de rouler à 30 km/h en ville au lieu de 15 km/h jusqu'alors.

14 La Haute Cour constitutionnelle allemande légitime une dissolution du NSDAP dans les länder suivants : Berlin, Bade, Thuringe, Hambourg et Saxe en raison de sa dangerosité pour l'État.

20 Le ministre d'État bavarois rejette la demande des partis de centre-droit pour la dissolution des départements de sections d'assaut (troupes SA) du NSDAP.

31 Lors de manifestations contre les occupants français, 31 ouvriers sont tués par balle à Essen.

Avril

10 La presse rapporte des cas supposés de tortures parmi les prisonniers en Ruhr.

29 Le NSDAP est interdit en Hesse.

Mai

01 Adolf Hitler et 20 000 de ses partisans, armés, manifestent à Munich en contrepoint des fêtes du premier mai des socialistes, desquels il attend a priori un coup d'état. Désarmée par l'armée, la protestation stoppe son escalade. Hitler se retire durant quelques mois des feux des projecteurs afin de préparer d'autres actions.

19 Début de la contestation des miniers de la Ruhr qui durera une semaine, avec combats de rue.

29 Adolf Oberländer, caricaturiste allemand le plus célèbre avec Wilhelm Busch, décède à Munich à l'âge de 77 ans.

Juin

01 Un dollar correspond actuellement à 74 500 marks.

03 L'Allemagne gagne à Bâle le 42e match international de football contre la Suisse 2-1.

22 Un dollar correspond à 136 000 marks.

27 Le Pape Pi demande aux Français de quitter la Ruhr et de rechercher une autre solution pour le paiement des réparations de guerre.

Juillet

08 Un litre de lait coûte 4 000 marks.

12 Fête allemande du sport à Munich avec plusieurs centaines de milliers de participants.

14 Adolf Hitler tient un discours dans un cirque, mais la manifestation qui suit est empêchée par la police.

25 La Bavière interdit les manifestations des communistes.

25 Le mark s'effondre sur les cours étrangers. Le cours du dollar atteint 600 000 marks.

28 L'état d'urgence concernant l'approvisionnement en nourriture dans les grandes villes s'aggrave encore.



Août

01 Le cours du dollar dépasse la barre du million.

07 Un dollar correspond à un peu plus de 3 300 000 marks.

13 La faction sociale-démocrate retire sa confiance au chancelier Wilhelm Cuno, le 11 août. Gustav Stresemann est nommé chancelier le 13 août.

Scènes de la vie quotidienne

Voici quelques scènes que le gardien peut intégrer si besoin est dans les évènements et qui sont « typiques » de cette période :

- En raison de l'inflation, les rayons des magasins sont vides. Un jour, le marchand de cigarettes refuse de vendre sa marchandise dans l'espoir que la situation s'améliore dans les jours suivants.
- Les ouvriers, patients ou membres de la paroisse parlent ouvertement aux investigateurs de leurs opinions ou leur demandent leur avis. Cela peut concerner la situation politique du jour (le NSDAP, le putsch d'Hitler ou le retour de l'empereur) ou une requête.
- Après une bagarre, deux membres de groupes politiques différents se revoient dans la salle d'attente du médecin.
- Un membre de la paroisse demande au pasteur de lui accorder un entretien privé et lui raconte les atrocités qu'il a commises dans le cadre des troubles politiques.
- L'un des subordonnés du commissaire commente chaque matin, sans que personne ne le lui demande, la situation du jour.
- L'inflation et ses conséquences sont à l'ordre du jour dans l'entreprise. Les fournisseurs ne peuvent plus être payés ou ne veulent plus livrer, et les ouvriers affamés s'effondrent en plein travail, car ils doivent utiliser le peu d'argent qu'ils reçoivent pour autre chose que la nourriture.
- Le NSDAP entreprend une propagande agressive dans les rues, ce qui déclenche des altercations. Les investigateurs peuvent en être témoins ou devoir agir en tant que médecin ou policier.

Septembre

02 Journée allemande à Nuremberg, Adolf Hitler s'attaque violemment au gouvernement.

05 Un dollar vaut à présent plus de 50 000 000 marks.

23 Des manifestations de séparatistes en Rhénanie sont réprimées par l'armée allemande.

24 Le premier film parlant, *Das Leben auf dem Dorfe* (La vie dans le village), est présenté à Berlin, mais ne suscite aucun intérêt.

26 Le commissaire d'État Gustav Ritter von Kahr déclare l'état d'urgence en Bavière, après l'annonce de Gustav Stresemann, le même jour, de l'interruption de la résistance passive dans la Ruhr. Von Kahr dispose à présent d'un pouvoir proche de la dictature en Bavière.

26 En réaction aux développements de la situation en Bavière, l'état d'urgence est déclaré dans toute l'Allemagne.

Octobre :

03 Démission du gouvernement, Gustav Stresemann est mandaté pour former un nouveau cabinet qui fait ses débuts le 6 octobre.

10 Entrée du parti communiste dans les gouvernements à majorité SPD de Saxe et de Thuringe.

13 La première loi d'habilitation est votée, ce qui donne davantage de pouvoirs au chancelier Stresemann.

16 La banque de rente est fondée. Elle doit imprimer en novembre les marks de rente et ainsi arrêter l'inflation. Puisque les marks de rente ne sont pas couverts par l'or, le gouvernement, l'industrie, le commerce et les banques se portent garants sur une somme de 3,2 milliards.

19 Un dollar correspond maintenant à 12 000 000 000 marks.

20 Le commandant de l'armée bavaroise Otto von Lossow est destitué, car il n'a pas fait adopter l'interdiction du « Völkischen Beobachter », l'organe de presse du NSDAP, pour outrage au gouvernement.

22 L'armée allemande envahit la Saxe et la Thuringe et dissout par la violence la coalition SPD-KPD. Le gouvernement de la Saxe perd son pouvoir le 29 octobre.

22 Graves combats dans les rues de Hambourg entre les membres du KPD et la police.

22 Le commandant bavarois destitué le 20 octobre est remis en poste par le commandant d'État Gustav Ritter von Kahr. Cette décision est une véritable déclaration de guerre envers Berlin.

24 Le commandant bavarois Otto von Lossow convie les patriotes de Bavière à marcher sur Berlin.

Novembre :

01 Un dollar vaut 25 260 208 000 marks.

03 Le général Hans von Seeckt refuse l'ordre de Berlin selon lequel l'armée allemande doit se mettre en marche vers la Bavière.

Inflation et pénurie

En Allemagne, l'inflation règne en raison de la situation politique et économique. Le mark établi et imprimé après la guerre n'est pas stable et perd peu à peu de sa valeur. La chute est particulièrement importante au cours des derniers jours d'octobre et lors de la première moitié du mois de novembre 1923. Les investigateurs sont directement impactés par cette dégringolade et ses conséquences. De nombreux commerçants gardent depuis quelques semaines une grande partie de leurs marchandises telles que les conserves de viande et les pommes de terre, dans l'espoir que le mark se stabilise. Cette rétention de nourriture rend naturellement le reste des produits de la terre extrêmement chers. Au mois d'octobre, on voit les premiers problèmes de ravitaillement, occasionnant des morts et des blessés lors de pillages accompagnés de débordements de violence. Les boulangeries, les champs de pommes de terre et tous les endroits dans lesquels il est possible de trouver de la nourriture sont surveillés par la police. Quant aux établissements de bienfaisance et aux organisations sociales, ils s'efforcent de fournir aux nécessiteux les aliments de base.

De nombreux citadins passent le week-end à la campagne pour grappiller des raves et des pommes de terre dans les champs moissonnés ou pour se mettre quelque chose sous la dent. Pour limiter l'inflation, de nouveaux billets sont imprimés. Cependant, au mois de novembre, ils perdent déjà la moitié de leur valeur au bout d'une heure. En raison du manque de papier, les anciens billets sont tout simplement réimprimés et distribués avec leur nouvelle valeur. Le 1er novembre, une livre de pain coûte 260 milliards de marks, une livre de sucre 250 milliards et une livre de viande 3,2 billions. Le salaire quotidien d'un ouvrier qualifié est de 3 billions de marks. Les timbres ne possèdent plus de valeur faciale et l'employé de la poste indique à la main le prix en cours.



Le marché noir fleurit et permet d'acquérir des marchandises de toutes sortes contre des objets de valeur ou des services. La police est impuissante.

Les objets passent de mains en mains pour une infime partie de leur valeur, c'est-à-dire pour une poignée de pommes de terre ou quelques cigarettes.

Les investigateurs doivent bien garder à l'esprit la situation économique. Le café du matin est de plus en plus clair, les repas de plus en plus légers et les portions se réduisent. Les produits tels que l'alcool et le tabac disparaissent de la vie quotidienne. Les personnes affamées et sous-alimentées mendient dans la rue ; de longues files d'attente se créent devant les boulangeries et les magasins d'alimentation dont les portes sont fermées et sur lesquelles sont accrochés des panneaux indiquant « Plus de marchandises » ou « Marks non acceptés ».

Les altercations entre les habitants à bout et les forces de l'ordre qui tentent de limiter le chaos se font de plus en plus nombreuses. Une chanson d'enfant reflétant bien cette période est la suivante : « Un, deux, trois, quatre, cinq millions, ma mère va au marché, dix milliards la livre, pas de viande aujourd'hui ! »

L'ambiance dans la rue

L'atmosphère dans les rues de la République de Weimar n'est pas des meilleures en ce moment. Les problèmes de ravitaillement n'aident pas la situation politique tendue. Les ailes politiques gauche et droite font tourner leur machine de propagande qui orne les bannières des manifestations et les tracts politiques dans la rue. Les accrochages violents entre les groupes politiques et avec la police sont de plus en plus nombreux.

L'état d'urgence a été déclaré depuis quelques semaines en Bavière, circonstance qui donne quasiment les pleins pouvoirs au commissaire général d'État bavarois Gustav Ritter von Kahr.

Pour repousser les groupes séparatistes bavarois, le gouvernement de la République de Weimar décide, le 3 novembre, comme cela a déjà été fait en octobre en Thuringe et en Saxe, de se mettre en marche en direction de la Bavière avec l'armée afin de destituer von Kahr. Ces plans ne seront jamais mis en œuvre.

Néanmoins, la population de la ville s'attend à tout moment à ce que la Bavière, et Munich sa capitale, deviennent le théâtre d'une petite guerre civile. La tension est par conséquent à son comble, car les images de la chute brutale de la République en avril et en mai 1919, et qui a fait couler beaucoup de sang, sont encore bien présentes dans les esprits.

La conquête de la capitale bavaroise par l'armée allemande qui débarqua avec chars d'assaut et artillerie lourde, coûta alors la vie à plus de 1 000 personnes.

Tout cela, y compris la révolution communiste et l'apocalypse, aurait encore pu être supporté par les Munichois de l'année 1923 si seulement les conseillers municipaux n'avaient pas décidé, en plus, d'annuler la fête de la bière en raison de l'instabilité politique et de la situation économique désastreuse !



Le scénario commence

Structure du scénario

Les évènements relatés dans ce scénario se déroulent entre le mercredi 7 et le mardi 13 novembre 1923. Les journées sont parfaitement déterminées et les investigateurs mènent pendant ce temps une vie normale, vont travailler, dorment, etc. Il est du ressort du gardien et des joueurs de compléter leur journée de façon adéquate. Les investigateurs doivent donc réagir à des évènements imprévisibles, comme dans la vie normale.

Certaines scènes de ce scénario sont destinées tout spécialement à l'un des investigateurs. Le gardien ne doit pas hésiter à prendre quelques minutes pour la jouer, devant les autres ou en aparté, même si tous les investigateurs ne profitent pas d'un tel traitement. Cependant, les autres ont également d'autres moyens de s'intégrer au jeu.

Le gardien est libre de laisser de côté certaines scènes et d'en ajouter d'autres.

En morceaux prend vie à partir de l'environnement réaliste dans lequel les investigateurs agissent, et se développe avec leur déclin. Il faut par conséquent que le théâtre de l'aventure, le quartier Praider, et les PNJ soient dépeints de la manière la plus vivante possible.

Puisque les investigateurs évoluent dans leur environnement habituel, le gardien ne doit pas hésiter à décrire ce qui se passe dans la rue, dans le quartier, l'achat de cigarettes chez les commerçants, une conversation avec les membres de la paroisse concernant la situation politique ou privée, les instructions données aux ouvriers de l'usine ou la visite des patients.

Cela permettra de rappeler aux joueurs ce à quoi ressemble la vie quotidienne de leur personnage. Ces scènes peuvent, au fur et à mesure du développement du scénario, contenir de plus en plus d'éléments du Mythe afin d'illustrer la normalité habituelle opposée aux changements inhabituels qui se produisent, avec les peurs qu'ils entraînent.

La réaction des PNJ au comportement des investigateurs peut donner de belles scènes et souligne la déchéance des investigateurs. Il est donc recommandé de préparer une liste comportant de nombreux noms pour les attribuer au travailleur aimable, au portier révérencieux, aux membres désespérés de la paroisse, aux patients vociférant, aux domestiques débordés, aux enfants qui jouent dehors et à tous les autres PNJ que les investigateurs pourront rencontrer au cours de la partie.

Le gardien peut aussi préparer un annuaire qui lui permettra de trouver tous les noms qu'il lui faut.

Les joueurs doivent également être incités à participer activement à la vie du quartier, à leur environnement, à trouver si besoin un nouveau portier ou un employé, à lui donner un nom, etc. Il n'y a pas grand risque que le gardien perde le contrôle de son scénario et il peut de toute façon toujours intervenir s'il le souhaite.

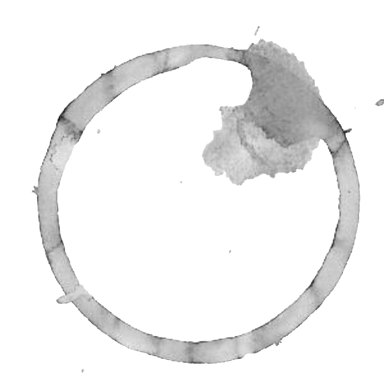
Bien sûr, les éclairages et la musique sont les bienvenus pour enrichir l'atmosphère de la partie. Un gardien plutôt bricoleur pourra obtenir une ambiance pesante en plaçant avec soin de nombreux miroirs et en réalisant des jeux de lumière.

Il est recommandé de donner aux joueurs avant le début du scénario un aperçu détaillé de leur personnage, de leurs relations et du quartier Praider, ainsi que des principaux PNJ qu'ils connaissent déjà. Cela aidera les joueurs à se comporter de manière plus active et à réagir de manière plus logique face aux évènements. Lors de cette introduction, les joueurs peuvent eux aussi choisir des PNJ et leur donner un nom.

Avant le début du scénario, il serait également utile que les joueurs passent en revue les souvenirs communs de leurs personnages. Ils se connaissent en effet depuis des dizaines d'années, ont partagé la plus grande partie de leur vie et son liés par leurs parents adoptifs, les Praider. Ces souvenirs communs contribuent à diminuer une distance qui serait inadéquate entre les personnages. Cela peut être des remarques telles que « Noël 1912 était vraiment une belle fête. Comment s'appelait déjà cette tante qui était là ? » ou « Vous vous souvenez de cette journée en octobre 1905, lorsque l'empereur était à Munich et que tout le quartier était décoré ? Nous nous entendions encore très bien à cette époque. ».

Au cours du scénario, les investigateurs vont perdre une bonne part de leur Santé Mentale, indicateur technique de leur déchéance et le prix à payer pour leur contact avec le Mythe. Cela peut entraîner de nombreux traumatismes, un élément de style qui peut être utilisé sans limite.

Il est recommandé de ne pas représenter les conséquences trop en détail, de renforcer des traumatismes déjà existants, de déclencher les effets avec un certain retard ou de les utiliser pour illustrer une nouvelle scène de la vie quotidienne : « Pourquoi me regardez-vous comme cela, pasteur ? »



Mercredi 7 novembre 1923

Le décès d'un industriel

Tout commence dans la maison de la famille Praider, autour du lit de mort d'Oskar Praider, décédé il y a presque douze heures. Vers midi, il a perdu l'usage de la parole. Vers 22h00, quelques instants avant sa mort, il s'est mis à gesticuler de façon agressive, mais sa tentative d'explication visant à décrocher tous les miroirs ne sera pas du tout comprise par les investigateurs. Il décède ensuite, à 22h00 tapantes.

Cette scène demande du temps. Les investigateurs doivent bien s'imprégner de l'ambiance de mort. L'examen du médecin indique qu'Oskar Praider a cessé de respirer et la prière du pasteur, ainsi que la peine des membres de la famille et surtout de la veuve, doivent trouver leur place.

Le personnel de maison pleure également la perte de leur maître. L'aide-cuisinière pleure silencieusement devant son évier, la vieille cuisinière raconte l'époque de sa jeunesse et parmi les hommes règne un silence de plomb.

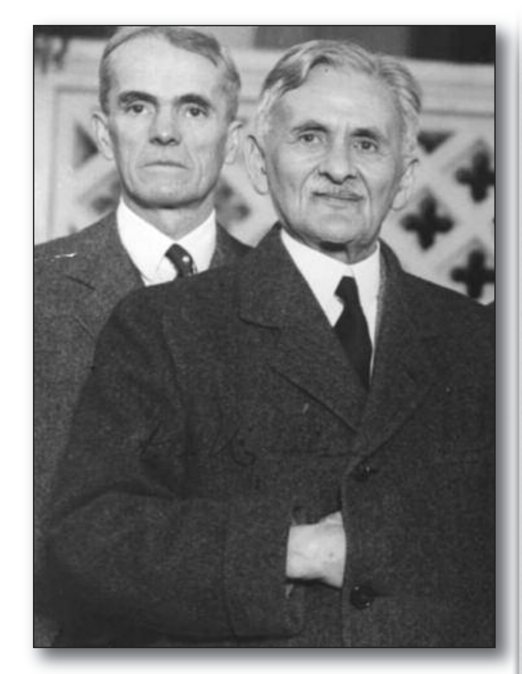
Les investigateurs peuvent tirer parti de ce moment pour se remémorer les anciennes histoires autour du défunt et la chance qu'ils ont eue d'avoir été pris sous son aile.

Après une première phase de deuil, l'avocat Samuel Rosenthal lit dans le salon, en présence de la veuve et des investigateurs (les héritiers potentiels), une lettre scellée depuis 40 ans. Oskar Praider l'avait écrite en 1882, après son voyage en Égypte.

Cette lettre a été rédigée sur une feuille de papier très ancienne, bon marché et jaunie, ayant servi à l'origine de bon de livraison pour des vêtements dans un hôtel de Luxor. Une seule phrase y est écrite :
« Moi, Oskar Praider, actuellement âgé de 35 ans, demande que tous les miroirs se trouvant dans ma maison soient rapidement recouverts dès mon décès. »

La signature et la date du 5 mai 1882 suivent cette phrase. Cette lettre avait été confiée en son temps au père de Samuel Rosenthal, son ancien avocat, qui l'avait conservée depuis lors.

Il avait demandé à ce que cette lettre soit lue aussi rapidement que possible après sa mort.



Rosenthal (à droite) et Merz (à gauche), deux hommes de bien

Une chose est sûre, c'est qu'ils doivent tous se retrouver le lendemain pour régler les autres détails tels que l'héritage et l'enterrement. L'avocat et gestionnaire des biens de la famille, Samuel Rosenthal, ainsi que le conseiller bancaire Merz, sont prêts à revenir le lendemain matin (8/11) à 9h30 pour assister Madame Praider et les investigateurs dans ces heures difficiles. Ils prennent ensuite congé.

Si les investigateurs veulent accéder à la demande de leur mentor (au plus tard, après les pressions insistantes de la veuve), ils trouvent à la cave une ancienne caisse en bois, dans laquelle se trouve déjà tout le tissu nécessaire pour envelopper les miroirs. Oskar Praider a visiblement tout prévu afin que ses dernières volontés soient rapidement exécutées. Parmi certains de ces tissus, les investigateurs trouvent des factures de couturières de diverses années. Apparemment, le fabricant de ces housses a commencé ses commandes dès 1882.

En plus des 153 housses blanches, adaptées à chacun des miroirs de la maison, ils découvrent tout au fond de la caisse un sac de velours noir doublé, qu'ils n'arrivent pas à associer à un objet de la villa. Ici aussi, la veuve les pousse à ne pas prendre de repos avant d'avoir complètement mené à bien la tâche que leur a confiée son cher Oskar. Les investigateurs ne seront donc pas laissés en paix avant d'avoir mis la main sur le dernier miroir.

Celui-ci, pièce funeste acquise par l'industriel lors de son voyage en Égypte, a été emmuré dans la cave et ne peut être décou-

Mort et bureaucratie

Le cadavre d'Oskar Praider passe la nuit dans la maison. Le lendemain matin, il est emmené par l'agent des pompes funèbres. Le pasteur doit en être informé afin de prendre les mesures qui s'imposent, comme l'information à donner au cimetière.

Les invitations pour l'enterrement doivent être envoyées à des amis et dignitaires choisis avec soin. Il n'est donc pas inhabituel que l'enterrement ne se passe que deux à trois jours après le décès.

Dans le cas d'Oskar Praider, il faudra attendre le 9 novembre. Il faut également publier une annonce dans le journal.

vert qu'après une fouille approfondie (test de *Trouver Objet Caché*). En cas de besoin, le personnel peut vaguement se souvenir de travaux de rénovation effectués dans la maison il y a quelques années et du fait qu'une pièce entière de la cave avait été scellée.

Miroir, mon beau miroir…

Les investigateurs découvrent dans la cave une porte scellée, cachée derrière une armoire (grâce à une fouille minutieuse et un test de *Trouver Objet Caché*). Dès qu'ils ont forcé la porte, ils peuvent apercevoir la pièce qui se trouve derrière. Une plaque de métal en bronze poli de la taille d'une tête est posée sur une vieille table. Elle est complètement oxydée et chaque millimètre carré est recouvert d'une patine verte. Elle semble très ancienne et très précieuse, mais son état d'oxydation empêche un examen plus complet. Il est impossible de deviner pourquoi le maître de maison a emmuré ce disque et le fait de gratter n'importe comment la patine pourrait l'endommager et lui faire perdre sa valeur. Si cela n'arrête pas les curieux, ils trouveront sous la couche de patine une plaque de bronze polie pouvant avoir servi autrefois de miroir. Le disque peut être enveloppé sans problème dans le sac de velours qui semble prévu à cet effet. Après cette tâche éreintante, les investigateurs vont se coucher ou s'endorment sur leur chaise, terrassés par la fatigue. Seuls ceux qui se trouvent dans la maison lors de la destruction de la surface du miroir (voir ci-dessous) verront les jours suivants leur vie voler en éclats.

Un orage violent, la distance importante qu'ils ont à parcourir pour rentrer, ou leur devoir d'assistance envers la veuve peuvent permettre de retenir les investigateurs ensemble dans la villa. Les investigateurs peuvent également avoir donné leur parole à la veuve qu'ils resteraient avec elle cette nuit-là. Les chambres d'amis sont toujours prêtes et peuvent donc accueillir les personnages.

Dans la nuit précédant les évènements fantomatiques, Anamalia retrouve son amante, la prostituée Judith, dans le jardin, dans l'une de leurs cachettes favorites. Anamalia a réussi à se procurer une bouteille de champagne et fête le décès d'Oskar Praider qui signifie pour elles deux le déménagement tant attendu à Berlin et le début de leur nouvelle vie. Cette scène demande beaucoup de finesse. Plus les plans sont développés et plus la relation entre les deux femmes est forte, plus le meurtre de Judith sera émotionnellement fort ultérieurement.

La nuit des fantômes

Au beau milieu de la nuit, un investigateur est réveillé par des hurlements provenant de la chambre de la veuve. Il constate avec épouvante que son environnement est baigné dans une lueur dorée. Il semblerait qu'une puissance invisible ait peint avec un pinceau d'innombrables petits points de couleur dorée sur les bords et angles de tous les objets de la maison. Les contours de son propre corps sont également soulignés ainsi. Tout le reste est plongé dans le noir le plus profond. Si l'investigateur réussit à allumer une lampe, tout semble à priori normal, jusqu'à ce qu'il se rende compte qu'il voit tout à l'envers ! Les meubles sont en miroir par rapport à leur emplacement habituel, les tableaux et les écritures sont à l'envers, ainsi que les investigateurs. Si l'un d'entre eux regarde derrière l'enveloppe de l'un des miroirs, il s'aperçoit que l'image est inversée et qu'elle est donc dans le bon sens. Il n'y a aucune autre anomalie à découvrir ici.

Il n'est pas possible de quitter la villa. Le monde normal prend fin à la porte. De grosses gouttes de pluie tombent du ciel. Cependant, au lieu de s'abattre sur les graviers de la cour, elles rencontrent un gigantesque miroir sur lequel les bâtiments environnants semblent être construits. Ce miroir ne réagit pas aux gouttes. Si un investigateur tente de quitter la maison, il se retrouve dans le vide et doit réussir à se rattraper avant de tomber. Les investigateurs perdent alors 0/1D3 points de SAN.

Dans sa chambre, la veuve gémissante est assise dans son lit. Ses yeux écarquillés sont rouges et bouffis. Apeurée, elle tente de comprendre comment son monde lui apparaît inexplicablement comme un négatif, avec les couleurs inversées. Une fois la vieille dame rassurée, il faut trouver la source de cet évènement.

C'est dans la cave que les recherches s'avèreront fructueuses.

Sept ans de malheur…

« Tu as brisé le miroir sans y penser, oh fou que tu es ! À présent, la douleur par cent, que dis-je, par mille est multipliée. »
August von Platen, Poèmes

Autour du disque recouvert tourne une spirale de lumière dorée, un peu comme de la poussière d'étoiles. Des particules de cette lueur semblent se mouvoir dans la pièce comme si elles avaient perdu leur sens de l'orientation. De loin, elles font penser à un couple qui danse lors d'un bal.

Un léger bourdonnement emplit également la pièce à une fréquence à peine audible. Les investigateurs qui entrent sont aussitôt détectés comme nouveaux centres d'une possible spirale de lumière. Des éclats de lumière commencent à tourner autour de leur tête tandis que d'autres profitent de l'ouverture par laquelle les investigateurs sont passés pour s'enfuir. Le gardien doit laisser un peu de temps aux investigateurs pour qu'ils jouent avec ce semblant de conte de fées. La lumière, comme dirigée par une main magique, danse, les particules s'évitent et réagissent aux interactions. Au fur et à mesure, la scène perd de son caractère féerique et devient de plus en plus menaçante.

La lumière fait papilloter les yeux et, du coin de l'œil, on dirait que les points de lumières s'approchent subrepticement depuis l'arrière. Les filets de lumière qui tournaient autour de la tête des investigateurs commencent à frôler de façon hésitante leur peau, comme des doigts devant toucher quelque chose de dégoûtant et reculent au dernier moment.

De plus en plus de filaments de lumière se détachent du miroir et certaines se décident à quitter la pièce. Le bourdonnement devient de plus en plus fort et agressif. Il induit un léger malaise correspondant à la perte d'un Point de Vie et entraîne un mal de tête insoutenable. Les vitres crissent, explosent et les chiens du voisinage commencent à aboyer si fort que les investigateurs les entendent malgré l'épaisseur des murs de la cave.

Le gardien doit clairement faire comprendre aux investigateurs qu'ils doivent agir vite pour ne pas subir d'autres dégâts. La source de ces expériences surnaturelles est incontestablement le miroir. Quoi qu'entreprennent les investigateurs, cela doit les conduire à la destruction du miroir, car c'est cette action qui déclenche l'avalanche d'évènements qui va détruire leur vie.

Un simple objet pointu suffit à briser la surface du miroir. Les outils qui ont permis aux investigateurs d'entrer dans la pièce peuvent servir à cette fin. Le miroir reste en un seul morceau, mais sa forme et ainsi sa fonction, se modifient en profondeur.

Si personne ne détruit le disque, celui-ci tombe au sol lorsque le groupe quitte précipitamment la cave, et subit des dégâts de surface. Le fait de mettre le disque dans le sac de velours noir n'est d'aucune aide et si les investigateurs attendent trop longtemps, leurs vaisseaux commencent à éclater, ce qui entraîne entre autres des saignements de nez, puis la déchirure du tympan.

Si possible, aucun des investigateurs ne doit pouvoir retirer la patine du disque de bronze. Ainsi, au cours du scénario, ils peuvent être amenés à se demander ce qui se serait passé s'ils avaient regardé leur reflet avant la destruction. Le Mythe conserve ainsi une dimension d'effroi et d'incompréhension. Si les investigateurs réussissent tout de même à retirer l'oxydation, ils ne voient qu'un gros disque de lumière dorée duquel des fils lumineux jaillissent toujours et encore (on pourrait le comparer actuellement avec une lampe à lave).

Si les investigateurs se rendent, au cours de l'aventure, dans une bibliothèque pour y rechercher le terme de spirales de lumière (test de *Bibliothèque*), ils peuvent trouver quelques ouvrages sur l'astrologie, l'occultisme et la religion. Les premiers traitent des phénomènes d'amas d'étoiles, les autres des petits elfes de lumière de la mythologie et les derniers d'apparitions sacrées de saints et d'anges dans l'iconographie catholique. En résumé, rien qui permette de les faire avancer de ce côté.

Jeudi 8 et vendredi 9 novembre

La matinée du 8 novembre



L'objet de toutes les convoitises, les usines Praider

Après cette nuit plutôt agitée, les investigateurs ne se sentent vraiment ni frais ni dispos. À l'heure dite, le D[r] Samuel Rosenthal et le conseiller bancaire Merz arrivent et se joignent au petit-déjeuner.

Madame Praider est encore bouleversée par les évènements de la nuit et confie aux investigateurs le soin de s'occuper des formalités administratives.

Malgré la situation, la cuisinière est parvenue à servir un petit-déjeuner honorable avec des œufs et de la viande en conserve.

Les thèmes suivants sont abordés lors de la discussion :

- (Rosenthal) : L'ouverture du testament ne peut être effectuée qu'après l'enterrement d'Oskar Praider.
- (Rosenthal et Merz) : Ce n'est qu'après l'ouverture du testament qu'il sera possible à l'un des héritiers de reprendre les affaires. Jusque-là, les investigateurs sont responsables du bien de l'entreprise qui, après la famille, était la chose la plus importante pour le défunt.
- (Merz) : Les informations bancaires ne seront révélées qu'après l'ouverture du testament. Madame Praider n'a pas l'autorisation de consulter les comptes, mais, elle ne s'en est jamais souciée, car cela ne l'intéresse pas. Cependant, il faut savoir que la situation financière de l'usine nécessite une action rapide.
- (Rosenthal et Merz) : Oskar Praider était pour eux un véritable ami et ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour aider les investigateurs. Cependant, ils ne feront rien qui soit illégal ou contraire aux volontés du défunt. De plus, ils ne laisseront personne traîner la réputation ou l'œuvre d'Oskar Praider dans la boue.

Tout cela doit indiquer aux investigateurs que l'enterrement d'Oskar doit être effectué le plus rapidement possible. La prochaine date donnée par le cimetière serait le lendemain, le 9 novembre vers midi. Ce délai très rapide n'est obtenu que grâce à la haute estime dont jouissait le défunt. Si cette date ne leur convient pas, il faut attendre le jeudi suivant, le 15 novembre.

Cela résulte de la situation actuelle : en effet, la plupart des fossoyeurs ont délaissé leur travail en raison de l'absence de salaire ou ne viennent pas travailler, car ils ont trouvé des postes mieux payés dans les partis ou les syndicats en distribuant des tracts par exemple.

Jusqu'au soir

Dès que le jour de l'enterrement a été décidé, il y a beaucoup de choses à organiser et à mettre en route.

- L'enterrement doit être planifié, il faut envoyer les invitations et peut-être proposer l'hospitalité aux notables après l'office. De plus, l'église doit être décorée, tâche ingrate confiée à Anamalia. Les investigateurs ne doivent pas non plus oublier de s'occuper de la veuve, très affectée par les évènements de la nuit passée. Il est très difficile de lui parler et elle passe son temps à pleurer. Néanmoins, son état n'est pas uniquement dû à sa peine pour son défunt mari.
- Les employés de l'entreprise doivent être mis au courant de la mort d'Oskar Praider et de la nouvelle structure hiérarchique à venir. Dans ce contexte, les investigateurs se voient confrontés à toutes sortes de problèmes. Pour des raisons inexpliquées, les travailleurs n'ont pas reçu leur salaire depuis six semaines. L'atmosphère, déjà très tendue dans l'usine en raison de l'inflation et de l'instabilité politique, n'est pas améliorée par le décès du propriétaire. L'ambiance peut basculer à tout moment. Le jeune **Rufus Bartholomäus Stamm** doit peser ses mots et les choisir avec soin lorsqu'il parle aux ouvriers. Si besoin, le gardien peut intervenir en sa faveur grâce à Dietmar Herrlich qui régule ses collègues. Celui-ci propose également d'organiser des repas pour les pauvres et de ne pas réclamer les loyers des logements détenus par l'entreprise pour le moment afin de désamorcer le désarroi croissant. Tout ceci implique des heures de paperasses et de factures pour s'immerger dans le fonctionnement de la gestion de l'entreprise. Un test de *Comptabilité* permet de constater que, pour des raisons étranges, les finances de l'entreprise sont au plus mal. Si aucun héritier ne les remet sur pied rapidement, les usines Praider ne survivront pas au mois de novembre, car non seulement les employés n'ont pas été payés, mais les fournisseurs n'ont pas vu eux non plus leur argent depuis plusieurs semaines.
- Le **pasteur Grünmann** est convoqué par son doyen, qui lui propose de prendre en charge l'office du lendemain, ainsi que les funérailles. S'il ne veut pas gâcher ses chances de promotion, l'investigateur devra accepter la requête du doyen. Une autre dispute éclate au sein du couple. Le pasteur fêtera ses 44 ans le dimanche qui suit. D'après son épouse, pour afficher une image de couple idéal, cette occasion doit être célébrée comme il se doit. La discussion qui s'ensuit débouche une fois encore sur des éclats de voix.



Le pasteur Grünmann, un homme de Dieu très stressé

- **Le commissaire Franz Stich** doit s'occuper tout l'après-midi de la paperasse. Dans la nuit, plusieurs personnes ont été appréhendées et il doit s'occuper de leur cas. Parmi les dossiers qu'il doit traiter, on trouve des ouvriers saouls trop bruyants arrêtés par mesure de précaution, une bagarre au couteau entre des activistes politiques avec un blessé grave, et une femme battue à mort par son mari, qui est venue demander leur protection. Au changement d'équipe, la police est contactée pour empêcher un conflit au niveau de la porte d'entrée des usines Praider. En effet, les ouvriers qui rentrent chez eux croisent en permanence à la sortie les membres des partis politiques. Un boulanger anxieux demande la protection de son magasin, car il craint les pillages. Pour couronner le tout, Deubler, le supérieur de Stich, a annoncé qu'il passerait voir si les choses se déroulent bien. Il faut donc maintenir l'ordre dans la rue et polir les boutons des uniformes.

  Le gardien choisit à sa convenance le déroulement de cette visite et des suivantes. Dans le même temps, Stich reçoit la visite de Jakob « nez crochu » qui le félicite chaleureusement pour le décès du riche Praider et pour l'héritage qu'il va toucher et se réjouit de recevoir l'argent que l'investigateur lui doit dimanche au plus tard. S'il n'a pas l'argent le dimanche, Stich devra « dire adieu à l'un de ses doigts ». Ce dernier sait pertinemment que Jakob ne lance pas ses menaces en l'air.
- **Le docteur Matthias Cerny** a passé la matinée dans son cabinet pour venir en aide aux ouvriers et à leur famille. Vers midi, il trouve le temps et se fait violence pour examiner et rédiger l'acte de décès d'Oskar Praider. Il est important que les investigateurs soient présents pour l'enterrement et que la découverte de la nature du décès ne se produise qu'ensuite. Le gardien peut faire comprendre au joueur qu'il est très inconfortable pour le médecin d'examiner ce patient-là et de devoir le manipuler comme un « morceau de viande ». Il trouve autour de la bouche du défunt une étrange coloration bleue qui indique un empoisonnement à l'arsenic. Un test correspondant en *Médecine* ou en *Sciences formelles : chimie,* qu'il peut conduire dans son cabinet, permet de confirmer ses soupçons. Cette découverte doit bien sûr être consignée et mentionnée. La nécessité d'une discrétion absolue peut apparaître au docteur grâce à un test d'*Intuition* si besoin, et il informe tout d'abord Stich. Pour apaiser sa conscience, Cerny se dit qu'il informe la police en communiquant ses découvertes à Stich.

  Le médecin veut peut-être demander conseil aux autres investigateurs afin de savoir ce qu'il faudrait faire ?

L'endroit où les investigateurs se rencontrent pour décider de la marche à suivre est secondaire. Il s'est avéré très utile d'avertir le joueur de Franz Xaver Stich avant cette scène en lui faisant passer un bout de papier. Dans l'une des parties tests, le joueur du commissaire, complètement dérouté, s'est exclamé lors de la déclaration du médecin qu'Oskar avait été empoisonné par de l'arsenic : « Mais, sur ma feuille de perso, c'est écrit cyanure de potassium ! »
Il est important pour le scénario que les investigateurs enterrent Praider le lendemain. Les raisons suivantes vont dans ce sens :
- Sans héritier, l'entreprise ne survivra pas quelques semaines de plus.
- Sans l'héritage, Franz Xaver Stich risque très probablement de mourir.
- Un examen officiel mettrait Anamalia Katharina von Plötzgen et Franz Xaver Stich dans un grand embarras.

Il est très vraisemblable que seul le pasteur opte pour une investigation officielle. Les autres investigateurs doivent donc trouver un moyen de le convaincre que cet enterrement est vital pour tout le monde.

L'étrange M. Möbius

Lorsque les investigateurs retournent à la villa, ou s'ils y sont déjà, ils rencontrent un visiteur. Sa carte de visite l'annonce comme un certain M. Möbius, de New York. Il considère d'un air intéressé les miroirs de l'entrée et se présente comme un antiquaire ayant fait des affaires depuis des années avec Oskar Praider. Il se déclare tout de suite prêt à acheter les miroirs du défunt, dont la valeur approche les 7 500 dollars. Il reste quelques jours en ville pour affaires et contactera à nouveau les investigateurs qui doivent réfléchir à son offre. D'après lui, il serait dommage que cette collection tombe entre des mains imprudentes.



M. Möbius (au centre) sait ce qu'il veut

La cour du Roi en Jaune dans la vie des investigateurs

Les personnages peuvent vivre au cours du scénario les petits épisodes suivants du Mythe. Au début, il est important que ces scènes n'apparaissent que parcimonieusement, qu'elles soient bien dosées et qu'elles ne dominent en aucun cas le quotidien des investigateurs afin de pouvoir se déployer au fur et à mesure que les jours passent.
- Du coin de l'œil, un investigateur voit une lumière dorée vaciller dans un miroir. Elle disparaît dès qu'il regarde de plus près.
- Un bourdonnement strident s'insinue dans la conscience d'un investigateur pendant quelques secondes, puis il y a une panne de courant ou des enfants crient et le bruit disparaît.
- Un investigateur découvre un homme étrange au coin d'une rue. Il est de la même taille que lui et porte un costume noir et un chapeau melon. Il semble observer l'investigateur. Il est peut-être tout simplement intéressé par son reflet. En effet, il s'agit de l'homme miroir du personnage concerné.
- Pendant quelques instants, les couleurs environnantes sont inversées. Des milliers de points dessinent des figures en trois dimensions sur une surface noire. Un léger éclair lumineux, comme une lampe à pétrole que l'on allume ou le soleil de novembre qui se reflète, met fin à ce mirage et tout redevient normal.

Miroir, mon effroyable miroir…

Les surfaces réfléchissantes jouent un rôle important dans ce scénario. Les miroirs ne sont pas les seuls à posséder la caractéristique de renvoyer les images.

Les investigateurs peuvent expérimenter des moments d'effroi face à d'autres surfaces. En voici quelques exemples :
- Les reflets dans l'eau, les flaques et les surfaces telles que l'eau du bain ou les sols mouillés, ainsi que ceux des fenêtres lorsque les maisons sont éclairées.
- Les ustensiles en zinc poli, toutes les surfaces métalliques de machines et appareils médicaux, ainsi que le couvercle de la boîte à tabac ou de la montre de poche.
- Le bois poli selon la direction des rayons de lumière, comme le plancher ciré, les escaliers ou les portes.
- Le gardien peut inventer à loisir d'autres objets dans lesquels les investigateurs peuvent voir leur reflet.

M. Möbius

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	05	Endurance	35 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	09
Santé Mentale	00

Compétences

Mythe de Cthulhu	60 %
Persuasion	60 %
Sciences humaines : histoire	89 %
Sciences occultes	90 %

Combat

- Corps à corps : arts martiaux (lutte) 40 %
  Dégâts spéciaux


9 novembre

Cet argent béni résoudrait bien des problèmes, mais la transaction ne pourra être effectuée qu'après la transmission de l'héritage, car, dans son état actuel, Mathilde Praider n'est pas en mesure de conclure une affaire.

Au cours de la journée ou dans la soirée, un coursier apporte une enveloppe dans laquelle se trouve une carte de l'hôtel où est descendu Möbius, ainsi qu'une déclaration de la banque garantissant que l'antiquaire dispose de plus de 7 500 dollars sur un compte américain. Cette déclaration a été effectuée à New York il y a plus de deux mois déjà. Si les investigateurs parcourent la correspondance privée du défunt, ils trouvent plusieurs lettres de l'antiquaire avec des propositions d'achat et l'indication selon laquelle il serait à Munich au mois d'octobre ou de novembre. Apparemment, Oskar était prêt avant sa mort à accepter la vente.

Il est important que la transaction ne soit pas effectuée rapidement, car c'est la nouvelle apparition de M. Möbius dans la soirée du 12 novembre qui déclenche le final du scénario. Si les investigateurs n'en ont pas l'idée eux-mêmes, Möbius peut proposer de faire estimer la collection par un professionnel et de le contacter ultérieurement. L'expert de Munich estime la valeur des miroirs à environ 7 000 - 8 000 dollars. Si les investigateurs n'attendent pas que Möbius se manifeste, et qu'ils tentent de le joindre avant, il n'est jamais à son hôtel à ce moment-là…

La nuit du 8 au 9 novembre

Après les évènements de la soirée passée, les investigateurs voudront certainement aller se coucher de bonne heure. Il n'est pas nécessaire que tous dorment dans la villa, mais au moins l'un d'entre eux doit assister à la première crise de la veuve. C'est cette nuit-là qu'ils jettent leur premier regard à la cour du Roi en Jaune.

- Comme la nuit précédente, l'environnement est baigné de petits points dorés. Pendant un instant, l'investigateur a l'impression de se tenir dans une salle de bal joyeusement éclairée et les points de lumière vive proviennent de bougies qui se reflètent à l'infini dans d'innombrables miroirs (1/1D3 points de SAN).
- Le bourdonnement strident et douloureux revient aussitôt, plus ou moins fort, change de hauteur et de rythme, comme si un orchestre tentait de jouer une valse. Cette fois, le son ne déclenche pas de saignements de nez.
- À proximité d'un miroir ou d'un objet réfléchissant (voir *Miroir, mon effroyable miroir…*), un investigateur sent subrepticement un bref courant d'air chaud apportant un effluve puissant, comparable à celui des salles bondées. Le lendemain matin, dans ce même endroit, il constate avec horreur une odeur de putréfaction (0/1 point de SAN le matin).
- Le sol noir comme la nuit se transforme sous les pieds de l'investigateur, ce n'est plus le tapis ou le parquet habituel, mais une surface lisse en bois, un peu comme une piste de danse (1/1D3 points de SAN).
- La folie de Mathilde Praider : un investigateur qui passe la nuit dans la villa entend la veuve crier. S'il rentre dans la chambre, il la voit recroquevillée au sol, gémissant inlassablement « Oskar ! Oskar ! » Le tissu recouvrant l'un des grands miroirs a glissé et l'investigateur croit voir quelque chose d'inhabituel.

  Il semble être embué de l'intérieur, comme si quelqu'un avait posé sa bouche de l'autre côté et respiré. Il n'y a pas de doute, on peut voir les empreintes grasses d'une main qui s'est appuyée à l'intérieur du miroir.

  Les traces disparaissent quelques instants plus tard. La veuve a en fait vu son mari la regarder depuis l'intérieur du miroir. L'investigateur perd 1/1D4 points de SAN.

Le 9 novembre

Le matin, les évènements de la nuit passée sont dans toutes les bouches. Adolf Hitler a réussi, avec des membres du NSDAP, à entrer de force dans la pièce où se tenaient le commissaire général Gustav Ritter von Kahr et ses partisans, qui constataient que leurs plans visant un putsch étaient en train de tomber à l'eau.

Hitler a déclaré la destitution du gouvernement bavarois et persuadé von Kahr et le général Lossow de tenter un coup d'état contre Berlin.

Cependant, la nuit même, von Kahr retira son soutien à Hitler dans une annonce faite à la radio.

Celui-ci organisa alors une manifestation dans le centre-ville, réprimée par l'armée.

Pendant ce temps, le cortège funèbre d'Oskar Praider défile lui aussi.

Première partie de l'enterrement : l'office

L'office est prévu pour 12h30 dans l'église St Augustin. Les funérailles doivent se dérouler à 14h00 dans le cimetière du centre-ville. Vers midi, un groupe d'environ 200 ouvriers se rassemble devant les usines Praider pour accompagner une dernière fois leur ancien employeur. Certains d'entre eux brandissent des drapeaux politiques et des banderoles. Le cercueil est posé dans une calèche tirée par quatre chevaux noirs. Mathilde Praider, très affaiblie par sa crise de la nuit, est sous l'influence de forts calmants et reste assise, presque apathique, dans la voiture de Merz qui roule juste derrière la calèche.

Les investigateurs suivent la voiture à pied. Tout le quartier est en deuil. Des branches de pin et des mouchoirs noirs sont accrochés aux fenêtres, tous les magasins sont fermés et les gens se tiennent silencieusement debout sur le bord de la route. Les cloches des églises environnantes sonnent et les investigateurs peuvent apercevoir pour la première fois leur « homme-miroir » derrière eux, marchant avec le cortège, tête baissée, les imitant. Les investigateurs ont le sentiment qu'en ce jour gris de novembre, ils peuvent voir des reflets de lumière dorée dans le métal poli du cercueil, dans les brides des chevaux ou d'autres surfaces encore.

L'église est pleine à craquer. Plusieurs centaines de personnes sont venues rendre un dernier hommage à Oskar Praider. Le sermon est très quelconque et quelques amis s'avancent pour prononcer quelques paroles touchantes. Les intervenants sont l'avocat Rosenthal et le conseiller bancaire Merz, ainsi que le représentant du maire de Munich, le président de l'association des soldats et des vétérans de la guerre et le contremaître de l'usine, visiblement très nerveux, qui fait l'éloge du défunt en le décrivant comme un ami fidèle et dévoué, un bon patriote et citoyen, un brave soldat et camarade, et un employeur honnête et juste. Pendant tout ce temps, les investigateurs ont encore l'impression d'entendre un bourdonnement aigu et de voir de petites lumières.

À certains moments, ils ont même la pensée fugace que l'office est un gigantesque bal masqué avec des couples qui dansent (les porteurs du cercueil), un maître de cérémonie (le pasteur), de nombreux danseurs (la file de personnes qui entrent dans la nef pour exprimer leurs condoléances), un orchestre (l'organiste et le chœur), etc. Les cinq reflets sont assis dans la galerie, bien visibles par les investigateurs. Ils semblent les observer et les singer parfois, de façon très maladroite. L'ensemble de cette scène leur fait perdre 1D3/1D6 points de SAN. Si l'un des investigateurs se fait remarquer, l'ensemble des personnes présentes explique cela par la perte de leur mentor et ne se pose pas plus de questions. Si les personnages tentent d'atteindre leur reflet, ceux-ci leur échappent. Ils se cachent par exemple sous un banc et ne sont plus là lorsque l'on regarde dessous.

Deuxième partie de l'enterrement : le cortège funèbre

Après l'office, tout ce beau monde se dirige vers le cimetière situé à quelques kilomètres de l'église. Au même moment, la manifestation d'Hitler se fait écraser par l'armée. Les tirs au loin déclenchent quelques troubles au sein du cortège. Quelques minutes plus tard, un homme portant une blessure à la tête qui saigne abondamment déboule d'une rue voisine et hurle : « Ils tirent ! Ils tirent ! » Un instant plus tard, un groupe de soldats de l'armée arrive de cette même rue. Le commandant donne l'ordre de s'arrêter, puis aboie : « Dispersez-vous ou nous ouvrons le feu ! » La panique s'installe après une seconde de silence absolu. Apparemment, l'intrusion en Bavière par l'armée, annoncée le 3 novembre, se déroule en ce moment.

Les souvenirs de la fin de la République des conseils de Munich sont très présents et les investigateurs auront le plus grand mal à calmer les chevaux, à empêcher les gens de se faire piétiner et à protéger la veuve. Peu après, la rue se vide. Les investigateurs sont demeurés seuls près du cercueil et fixent toujours les soldats. L'armée réquisitionne calèche et cercueil et n'hésite pas à mettre en joue les investigateurs un peu trop révoltés à leur goût.

La manière dont les investigateurs passent leur soirée importe peu. Cependant, la veuve demande à ce qu'ils se retrouvent tous à un moment pour discuter des évènements de la journée. De plus, elle souhaite leur faire part d'une chose de la plus grande importance.

La soirée

Au cours de la soirée, la radio fait état de l'arrestation du général Erich Ludendorff et de la fuite d'Adolf Hitler. Le soulèvement a provoqué la mort de 21 personnes et des dizaines de blessés. Le coup d'état d'Hitler a échoué.

L'atmosphère dans le quartier Praider est tendue. Une fois que tous les investigateurs se sont retrouvés et ont pu discuter, Mathilde Praider leur demande la parole. Elle leur déclare qu'après mûre réflexion et en raison des évènements de ces derniers jours, elle est incapable de gérer la situation présente.

Elle a donc décidé de placer la gestion des biens entre leurs mains, s'ils lui garantissent des ressources suffisantes et le droit de rester dans la maison jusqu'à la fin de ses jours.

En effet, elle a posé devant elle des papiers déclarant sa mise sous la tutelle des cinq investigateurs. Ceux-ci la rassurent aussitôt quant à ses deux demandes.

Vers 22h, un officier de l'armée frappe à la porte de la ville. Lui et ses hommes ramènent le cercueil du défunt avec les excuses officielles du gouvernement.

La nuit du 9 au 10 novembre

Les investigateurs seront cette nuit encore les victimes du miroir.

Outre les évènements qui les ont déjà hantés les nuits précédentes, le gardien peut développer les idées suivantes :

• Les allusions à un grand bal doivent être plus claires. La « musique » et la « lueur des bougies » sont plus qu'une abstraction perverse et peuvent être mieux devinées.

• De nouveaux objets sont brusquement apparus. Il s'agit de choses utilisées lors de bals à la cour d'un roi, comme de la vaisselle, des lustres, des dessertes et autres.

• Chaque investigateur doit voir pour la première fois l'un des Hommes-miroirs dans ses visions d'horreur. Aucun d'entre eux n'est encore capable de parler ou de communiquer. Comme n'importe quel reflet, il peut disparaître lorsque l'investigateur perd le contact visuel. Bizarrement, ces reflets, bien que dessinés uniquement par des points dorés, sont plus faciles à voir que toute autre chose dans l'obscurité.
  - L'un d'entre eux, assis jambes croisées, tient un grand éventail comme ceux utilisés par les dames de la cour au XVIIème siècle et fait de petits clins d'œil coquins à l'investigateur.
  - Un autre pose son index devant sa bouche pour intimer l'ordre à l'investigateur de rester silencieux. Pendant quelques secondes, ce dernier peut entendre le passage devant lui d'un couple de danseurs invisibles. Il entend alors des bruits ressemblant à des gloussements.
  - Un reflet apparaît de façon inattendue à côté de l'investigateur, prend sa main et le conduit, comme cela se fait à la cour, au bout du couloir d'un pas de danse gracile. Une fois arrivés, il lui fait une galante révérence et disparaît.

• **Matthias Cerny** vit une scène particulière. Il entend des bruits dans son cabinet et constate la présence d'un reflet. Celui-ci dessine des lettres sur la table ou fait de la buée sur un miroir pour laisser son message : « POISON ». Si l'investigateur réagit, le reflet poursuit en écrivant « PRAIDER ». Si Cerny acquiesce et déclare qu'Oskar a été empoisonné, l'Homme-miroir sourit. Il écrit ensuite à nouveau « POISON ». Ce petit jeu peut durer longtemps jusqu'à ce que le médecin renonce, exaspéré, ou qu'aiguillé par le gardien, il pense qu'un autre poison a été utilisé. Il se souvient alors que son patient avait de graves problèmes respiratoires et présentait de l'eau dans les poumons. Il conclut alors à un empoisonnement au cyanure de potassium. Le test au Bleu de Prusse en apporte la preuve. Cependant, Cerny constate que c'est l'arsenic qui a tué Praider, car la dose de cyanure de potassium était bien trop faible. Il sait à présent que deux personnes voulaient accélérer la mort de l'industriel et qu'elles ne s'étaient pas concertées auparavant. Chaque investigateur perd 1/1D6 points de SAN et Matthias Cerny 1D3 supplémentaire s'il a de la difficulté à accepter la portée de sa découverte.

Samedi 10 novembre

Grève à l'usine

Une surprise désagréable les attend le matin. Les travailleurs arrivant en masse à sept heures sont bloqués au portail par un groupe de radicaux de gauche en grève. Les grévistes ont clairement fait savoir, après la tentative de coup d'état d'Hitler, qu'ils voulaient trier les membres connus du NSDAP parmi les travailleurs. Rapidement, le lieu devient une foire d'empoigne et, en quelques minutes, tout le monde en vient aux mains. Si les investigateurs interviennent assez rapidement avec l'aide de quelques employés et de la police, ils peuvent éviter le pire. Dès qu'un investigateur prête une oreille attentive aux revendications, il se retrouve face aux récriminations des employés, réclamant leur salaire, davantage de cogestion, de meilleures conditions de vie, etc. Peu importe ce que les investigateurs proposent (réussite critique à un test de *Persuasion*), de courageux travailleurs

appellent à la grève. Les négociations entre les investigateurs, les employés des bureaux et les ouvriers échouent. Il est important que les investigateurs entrevoient toujours la possibilité d'un accord, car une grève de longue durée signifierait la fin des usines.



Grève !

Malgré tous les efforts, les investigateurs ne peuvent empêcher la grève d'être déclarée au plus tard vers 14h00. Les Hommes-miroirs sont toujours à proximité des investigateurs, sans toutefois être accessibles. Ils commentent l'ambiance et les actions à distance avec des gestes tels que des haussements d'épaules, des acquiescements ou des hochements tristes de la tête. De plus, on peut constater que leurs tentatives auparavant grossières pour imiter les investigateurs deviennent de plus en plus précises.

L'après-midi

Le roi revient

Vers midi, une rumeur se répand selon laquelle Wilhelm, prince héritier des Hohenzollern, reviendrait de son exil sur l'île de Wieringen, sur le lac Zuider, avec l'autorisation des alliés. Il ne lui serait cependant pas permis de se faire connaître ou de voyager jusqu'à Potsdam. Il demeurerait dans une ferme domaniale près de Öls en Silésie avec interdiction de sortir. Pour les cercles royalistes du pays, c'est le premier signe indiquant le retour de la monarchie allemande. Dans la soirée, les rumeurs se confirment et les corps francs bavarois royalistes organisent une rencontre conspiratrice à laquelle Anamalia Katharina von Plötzgen est conviée.

Un acheteur pour l'usine

Lorsque le désespoir des investigateurs quant à la grève est à son paroxysme, un visiteur inattendu venant de Leipzig fait son apparition. Un certain Balduin Dürr se présente et demande une entrevue. C'est un homme pédant, dans la quarantaine, peu sympathique et dont le nom de famille va à merveille, car il est extrêmement sec.

Ce monsieur Dürr travaille pour le compte d'une grande entreprise d'optique de Leipzig et propose de racheter les usines Praider. Il ne sait pas qu'il y a en ce moment une grève et pense que les barricades sont la conséquence du coup d'état raté et un signe des condoléances pour l'ancien employeur.

Il est conscient que le testament n'a pas encore été lu et que les investigateurs n'ont donc pas encore l'autorisation de vendre. Il propose cependant la signature d'un contrat de droit de préemption si les investigateurs sont prêts à se séparer de l'usine. Le contrat stipule que ces derniers ont l'intention de lui vendre l'entreprise dès qu'ils en auront hérité. Il ne sera plus possible de faire marche arrière ensuite. Dürr propose une somme convenable en dollars, s'échelonnant sur deux ans avec un paiement trimestriel de 10 000 dollars. Il propose un acompte de 12 000 dollars, ce qui monte le total de l'achat à 92 000 dollars. Les investigateurs peuvent garder la villa et le parc pour 2 000 dollars.

S'ils négocient avec discernement, les investigateurs doivent pouvoir réaliser de gros profits grâce à la vente des usines. L'entreprise est dans un état de surendettement catastrophique, incapable de payer ses employés et ses fournisseurs et le déclin est accéléré par la grève des travailleurs. Puisqu'il est dans l'intérêt de certains des investigateurs d'obtenir l'argent le plus vite possible, une vente rapide résoudrait leurs problèmes. S'ils hésitent trop longtemps, Dürr pourrait apprendre rapidement que les ouvriers n'ont pas reçu leur salaire depuis plusieurs semaines et que l'entreprise ne vaut pas autant qu'elle y paraît. Le mieux serait que l'avocat ne quitte pas la maison avant la signature du contrat. Si les joueurs ne pensent pas à cela, le gardien peut les aider en leur en suggérant l'*Intuition*. Le rôle de Rufus Bartholomäus Stamm peut pimenter la scène.



M. Dürr, le sauveur ?

Balduin Dürr

45 ans, avocat

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	50 %
Persuasion	33 %
Sciences humaines : droit	44 %

Combat

• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3+2	

Une soirée avec les corps francs bavarois royalistes

Le personnage principal de cette scène est Anamalia Katharina von Plötzgen.

Il s'agit du rassemblement dépareillé d'un grand nombre de monarchistes et partisans de l'empire. Anamalia est la rédactrice du procès-verbal de la séance et est donc assise bien en évidence sur l'estrade. Le retour du prince héritier suscite ce jour-là les espoirs de tous. La séance est tenue dans l'arrière-chambre d'une auberge qui passe inaperçue. En effet, ces dernières semaines, la peur de recevoir une visite peu réjouissante des partis de droite est bien présente. Après l'ouverture des débats, sonnée par le chant bavarois et des vœux communs de ramener l'épanouissement de l'empire, le président, un gros bavarois du nom de Ludwig von Schwangau-Obersteigheim, indique l'ordre du jour :

- Planification d'une contre-révolution pour la remise sur le trône du prince héritier.
- Rapports internes provenant de la police quant au putsch controversé d'Hitler, au demeurant toujours en fuite.
- Présentation d'une œuvre faisant l'éloge de l'empire, de l'ancien peintre de la cour de Bavière, Alois Moser.

Les deux premiers points traités n'apportent rien au scénario. Des paroles grandiloquentes, des outrages et des tentatives pour se démarquer sont légion pendant les heures qui suivent. L'air devient lourd et empeste bientôt la cigarette et la bière. La force politique qui tend à une révolution est proche de zéro. Après la réintroduction de l'empereur, on veut également faire revivre la maison royale bavaroise. Une dispute se déclenche alors pour savoir si la monarchie bavaroise doit se différencier ou non de la prussienne. Lors de la proposition de mariage entre un empereur prussien et une princesse bavaroise, la discussion s'anime et s'envenime.

Le gardien doit harceler pendant toute cette scène Anamalia avec des séquences du Mythe. Des lumières dorées qui apparaissent et volètent d'un air badin, un bref bourdonnement aigu entre les discussions interminables, etc. L'air pesant, le manque de sommeil et le stress n'aident pas, mais elle ne perd pas de points de Santé Mentale.

Finalement, Alois Moser est présenté, un homme d'à peine 70 ans et vêtu d'un costume coûteux. Moser est peintre à la cour du roi de Bavière depuis 50 ans et travaille également dans les châteaux de Neuschwanstein et de Herren-Chiemsee. Il a peint sur une grande toile l'honneur de l'empire, qui représente l'heure de gloire de la monarchie allemande. Pendant son discours, un tableau de deux mètres sur trois est dévoilé, orienté de sorte qu'Anamalia ait une vue directe dessus. Lorsque le tissu tombe, les témoins enthousiastes assistent à une scène extrêmement vivante de la galerie des glaces de Versailles, dans laquelle l'empire allemand a été proclamé en 1871. Toutes les personnalités allemandes importantes, y compris celles qui n'étaient pas présentes à cette époque sur le plan historique, emplissent la salle dont les murs sont entièrement recouverts de miroirs. Une banderole peinte sur tout le cinquième supérieur du tableau porte l'inscription suivante : *Versailles, janvier 1871 : brave et indéfectible*.



Anamalia et son esprit déjà parti à Berlin

Voici ce qui se passe à présent :

- Anamalia voit un homme du tableau, le chancelier Bismarck, la regarder avec le visage modifié de son Homme-miroir. Celui-ci fait de grands gestes avec les bras, comme s'il l'invitait à le rejoindre dans le tableau.
- Sur la banderole, certaines lettres ont disparu. Elle peut lire par exemple *Va, brave et indéfectible*.
- Brusquement, les miroirs du tableau se remplissent d'une lumière dorée et les premières bribes s'échappent de la peinture.
- Le dessin d'un scalpel brandi lentement apparaît dans tous les miroirs du tableau. Sur la gorge de la reine se forme un trait rouge, comme si quelqu'un lui avait tranché la gorge. D'autres plaies deviennent alors visibles et la reine tombe de sa chaise.
- L'Homme-miroir secoue la tête avec regret et dépose un bouquet de fleurs aux pieds du cadavre. Le visage de la reine ressemble alors étrangement à celui de Judith, son amante.

Anamalia perd 1D3/1D8 points de SAN et s'effondre, à la grande horreur des personnes présentes. On la reconduit chez elle, mais elle se ressaisira à temps pour découvrir avec Stich et Cerny, le corps de son amante.

La nuit du 10 au 11 novembre

Naturellement, cette nuit n'est pas plus calme que les précédentes. Carcosa est de plus en plus présente dans la vie des investigateurs et, outre les scènes devenues « habituelles », d'autres peuvent venir s'y ajouter.
Dans un miroir, Anamalia revoit Judith. Son visage apparaît quelques secondes derrière la vitre. Elle porte une robe magnifique, ses cheveux sont bien arrangés et son visage est maquillé. Puis, elle est arrachée au miroir comme si un partenaire de danse l'entraînait dans un autre pas de valse.
Au cours de cette nuit, les investigateurs perdent 1/1D3 points de SAN.



La matinée du 11 novembre

Meurtre d'une prostituée

Pour le médecin et le policier, le dimanche matin commence vers 5h00. Un habitant a annoncé un décès dans l'une des casernes. Stich est le chef investigateur et Cerny vient comme médecin, pour constater les faits. Apparemment, un homme a réussi à entrer en plein milieu de la nuit dans l'appartement et a poignardé la prostituée avec un objet tranchant.

En vérité, c'est l'Homme-miroir du docteur qui a commis ce méfait par jalousie, ce que son égo n'aurait jamais été capable de faire. Il a pris un scalpel et a « libéré l'amour de sa vie du fardeau d'une relation lesbienne ».

Le gardien doit indiquer au début de la scène au joueur incarnant Cerny qu'une lame tranchante, comme un scalpel, pourrait être l'arme du crime. Pendant les premières minutes de la scène, l'accent doit être mis sur la réaction d'Anamalia (dès qu'elle prend connaissance du meurtre, ce qui lui fait perdre 1/1D4 points de SAN) et sur les investigations de la police. Les policiers émettent des suppositions quant au meurtrier et établissent son profil. La reconstitution des faits commence ensuite.



Le docteur Cerny, son sourire envolé

Commence alors pour le docteur Cerny une scène particulière. La reconstitution des faits entraîne Matthias dans les évènements de la nuit passée, lorsque son reflet a perpétré ce meurtre. Le gardien doit décrire avec le plus de tact possible la jalousie brûlante, les innombrables rejets d'Anamalia, ainsi que le mépris de la prostituée et de la noble. La scène du meurtre de la veille est alors jouée. Les détails dépendent du gardien et des joueurs. Il ne doit cependant pas être très facile de tuer quelqu'un avec un simple scalpel. Dans un miroir, voire même sur la surface d'un scalpel justement, Matthias Cerny peut voir son Homme-miroir. Il perd 1D3/1D6 points de SAN.

L'office du matin

Cette scène est destinée au joueur incarnant le pasteur Johannes Grünmann.

Avant la cérémonie, le doyen rend une brève visite au pasteur pour lui souhaiter bonne chance, mais également pour lui faire comprendre qu'il va rédiger aujourd'hui son rapport analysant ses aptitudes. L'église est noire de monde et de nombreuses personnes doivent rester debout pour l'office. Des amis et des connaissances du défunt, ainsi que des employés et des membres de la paroisse sont présents. Au début, tout se déroule sans accroc. Cependant, quelques instants plus tard, après le début de la prédication, le pasteur constate que l'un des Hommes-miroirs se fraye un chemin parmi la foule. Bizarrement, personne ne semble s'en offusquer. Le reflet salue amicalement en direction de la chaire et continue d'avancer. Son trajet s'arrête au deuxième rang, juste derrière l'épouse du pasteur. Il acquiesce plusieurs fois de façon rassurante en direction de ce dernier, puis fait toute une série de gestes signifiant « manger » (il porte sa main à sa bouche), « se disputer »

La cour du Roi en Jaune dans la vie des investigateurs II

La situation des investigateurs devient de plus en plus compliquée. La délimitation entre leur monde et la cour du Roi en Jaune devient de plus en plus ténue. Les apparitions, les bribes de lumière et les bourdonnements dominent et se produisent plus souvent. Le gardien peut utiliser les éléments suivants :

- Éclats de miroir : lorsqu'un investigateur voit son vrai reflet, son visage et son corps se recouvrent de fêlures. Leur origine n'est pas le bris du miroir, mais l'investigateur semble se briser en morceaux. Le reste du reflet est absolument normal. Cela peut finir par représenter un reflet avec des parties manquantes.
- L'investigateur a en permanence l'impression pendant quelques secondes de voir le monde à travers un miroir brisé. Tous les éclats du miroir semblent être tournés dans des directions différentes, de sorte que les images d'une même scène sont renvoyées avec des perspectives variées. Cela peut perturber le sens de l'orientation ou se révéler dangereux lorsque l'on traverse une rue.
- Une personne qui parle avec les investigateurs conserve certes son visage, mais mime les mouvements de son interlocuteur, comme remuer les lèvres au fur et à mesure qu'il parle ou se passer comme lui la main dans les cheveux. C'est comme si l'investigateur se trouvait face à un miroir pour ce qui est des mouvements. Cette personne parle néanmoins normalement lorsque sa bouche n'imite pas celle de l'investigateur.

Chacune de ces expériences coûte 1/1D3 points de SAN.

Hommes-miroirs

Ils disposent des mêmes attributs et compétences que les personnages à qui ils ressemblent.

(il agite sauvagement les mains et crispe son visage) et « dormir » (il met ses deux mains sous sa tête inclinée). Dès qu'il est convaincu que le pasteur l'a compris, il acquiesce plusieurs fois avec enthousiasme et sourit aimablement. Impavide, il enfile une paire de gants noirs. Il enserre tout aussi posément de ses mains le cou de madame Grünmann, qui frémit légèrement. Personne n'a encore noté la présence de l'Homme-miroir. Seuls ceux qui sont assis derrière lui se contorsionnent pour voir la chaire. Le reflet serre de plus en plus fort. Cette vision devient de plus en plus difficile à supporter et le pasteur a du mal à poursuivre son sermon. Un test de *Volonté* - 20 % définit la maîtrise qu'a le théologien de lui-même. Si Grünmann en croit ses yeux, sa femme est en train d'être étranglée. Même lorsque son corps sans vie retombe au sol, personne ne réagit.

Le tumulte ne survient que lorsque le pasteur agit de façon inhabituelle, interrompt son office ou se met à crier. Son épouse est cependant toujours vivante, le visage rouge de fureur, assise sur son banc aux côtés du doyen et de sa femme. L'investigateur a apparemment imaginé la scène et perd 1/1D4 points de SAN.

L'enterrement

Après l'office, Oskar Praider est enterré en privé vers 11h00. Cette fois, la cérémonie n'est pas interrompue. Seule Mathilde Praider sanglote bruyamment lorsque le cercueil est déposé en terre.

Un investigateur présent l'entend dire : « Ah, si seulement ils te mettaient en terre Oskar. Mais tu es présent à ce bal, derrière le miroir. » Et avant que l'investigateur puisse lui demander des explications, la vieille dame s'effondre.

Déjeuner, avec dispute conjugale et Hommes-miroirs

Aujourd'hui, c'est l'anniversaire du pasteur. Sa femme organise à cette occasion une petite fête. L'ambiance entre les époux n'est pas particulièrement détendue en raison des évènements qui se sont déroulés durant l'office, mais il faut faire bonne figure et passer pour un couple exemplaire.

On peut supposer que le pasteur Johannes Grünmann a invité les investigateurs pour ce repas. D'autres invités sont présents. Le gardien peut les choisir parmi les PNJ. Ce peut être par exemple le président du conseil de la paroisse, des collaborateurs bénévoles et autres connaissances du quartier et de la paroisse, ainsi que la mère sourde de sa femme et l'un de ses neveux qui étudie la théologie à Munich et saute sur l'occasion de profiter d'un déjeuner à l'œil. Le doyen de Munich vient également, car son estime est un prérequis pour la nomination et l'avancement du pasteur. Manque de chance, l'épouse du pasteur rencontre les cinq Hommes-miroirs lors de l'enterrement. Ils lui apparaissent comme de bonnes connaissances de son mari et elle les convie également au repas. Le but de cette scène est de faire jouer un déjeuner commun auquel participent les investigateurs paranoïaques, les reflets et les autres invités. C'est la première occasion pour les investigateurs de poser des questions à leur reflet. Néanmoins, puisque tout cela se passe devant témoins, la plus grande prudence est de mise afin de ne pas être considéré comme fou. Ajoutons à cela que des choses inexplicables se produisent au cours du repas, mais que seuls les investigateurs s'en rendent compte. Il ne faut donc pas non plus faire de vagues.

M[me] Grünmann s'est surpassée, car sur la table se trouvent autant de mets que si l'inflation n'existait pas. Il y a un gros jambon, des œufs, des pommes de terre écrasées avec du beurre, de la crème et de la compote. Comme boisson, elle propose une bière légère venant de la brasserie de la cour.

Les Hommes-miroirs parlent d'une voix agréable, mais très basse. Leur articulation est très, voire trop, détachée et parfois incorrecte. Il peut apparaître à l'un des investigateurs que ces personnes forment des sons audibles pour la première fois, alors qu'ils se contentaient jusqu'à présent de les imiter.

Leurs déclarations sont vagues et toujours ambiguës. Ils ne sont pas particulièrement communicatifs et peuvent répondre ainsi aux questions des personnages ou des autres convives :

- *D'où viennent-ils ?* De pas très loin, dans un pays monarchique (il s'agit bien sûr de la cour du Roi en Jaune, mais on pourrait penser à l'Autriche).
- *Comment connaissent-ils les investigateurs ?* D'abord de vue, et maintenant c'est un lien particulier qu'on pourrait appeler une amitié romantique (ils n'ont pas de mots qui décrivent cela).
- *Que font-ils en ville ?* Ils cherchent les investigateurs (il toussote et ajoute maladroitement) pour renouer leurs liens.
- *Quel est leur métier ?* Ils ne savent pas trop encore (ils travaillaient auparavant dans une salle de danse).

Pendant le repas, les investigateurs peuvent être de plus en plus confrontés aux scènes suivantes, qu'ils sont les seuls à expérimenter :

- Un verre à vin tombe. Le liquide ne se répand alors pas aussitôt sur le sol, mais semble flotter quelques instants dans les airs, puis des gouttes s'élèvent même de quelques centimètres vers le haut.
- Lorsque madame Grünmann porte un toast, l'un des investigateurs a l'impression de voir à sa place un majordome bossu aux dents de travers.
- Un Homme-miroir commence à peindre un motif complexe sur la table en utilisant la sauce de l'un des plats.
- Un Homme-miroir souffle une bougie, mais sa flamme ne s'éteint pas. Au lieu de cela, elle se détache de la mèche et se dirige vers un investigateur.

Pour chacune de ces scènes, les investigateurs perdent 0/1 point de SAN.

Petit épilogue après le repas



Quoi qu'il se passe au cours du repas, une dispute se déclenchera entre Grünmann et sa femme. Soit l'un des investigateurs s'est mal comporté et a déshonoré la maîtresse de maison devant ses convives, soit son mari n'a pas assez souligné la qualité de la nourriture.

Pour payer la nourriture justement, madame Grünmann a donné en gage la boîte en bois antique et irremplaçable du pasteur, dans laquelle se trouvent, outre des documents importants, des dessins de la prostituée Judith. La personne qui possède à présent ce trésor n'est autre que Jakob, le roi des criminels du quartier. Il a donc mis la main, sans le savoir, sur des dessins compromettants que le pasteur doit impérativement récupérer. Ce danger pour sa réputation, son futur et sa vie lui fait perdre 1/1D3 points de SAN supplémentaires, car il est déjà très déstabilisé.

Jakob possède un bar depuis lequel il dirige toutes ses petites affaires malhonnêtes. Il se réjouit de voir le pasteur et est prêt à lui rendre la boîte contre une grosse somme d'argent. Si une dispute éclate, le gardien peut décider de dévoiler le contenu du coffret. Le malfrat exulte très certainement en voyant les dessins de l'une de ses prostituées. Il peut à présent faire manger le pasteur dans sa main. Ce n'est un secret pour personne que Grünmann est sur le point d'être promu et ces images pourraient ruiner sa carrière. Le gardien est libre de choisir ce que Jakob décide de faire. Tout ce qui met les joueurs dans l'embarras est le bienvenu. D'ailleurs, le pasteur apprend peut-être à cette occasion que Franz Stich a de grosses dettes de jeu ?

La soirée du 11 novembre

Le violent trépas de Mathilde Praider

Dans la soirée, la veuve Praider va se suicider – involontairement. Dans les miroirs de sa chambre, elle croit voir son époux qui frappe à la vitre depuis l'intérieur, comme elle l'a souvent vu faire. Il lui fait des signes incompréhensibles avec les mains. Ce soir-là, elle décide de le rejoindre. Plusieurs fois, elle prend de l'élan et saute avec une force étonnante sur le miroir pour y parvenir. Ceux-ci se brisent alors et les éclats entaillent profondément son corps.

S'ils n'étaient pas déjà sur place, les investigateurs, et en particulier le docteur Cerny, en sont informés immédiatement. Ils trouvent la veuve sur le sol de sa chambre, couverte de sang, de bosses et de bleus. Des éclats de miroir de différentes tailles et formes sont éparpillés autour d'elle. En tout, quatre miroirs ont été détruits. Il est clair, dès le premier coup d'œil, que ses blessures sont graves. Les miroirs sont couverts de sang et, au vu des bosses qu'elle porte sur son front, on peut supposer qu'elle a couru plusieurs fois vers un mur ou autre. Un test de *Premiers soins* la sort de l'inconscience, mais elle ne prononce aucune phrase intelligible. Un test de *Médecine* améliore suffisamment son état pour comprendre ses tentatives d'atteindre les éclats des miroirs en prononçant le prénom de son époux. Vers minuit, Mathilde Praider décède des suites de ses blessures malgré tous les soins qui lui sont apportés. Les investigateurs perdent 0/1D2 points de SAN.

Actes de violence et Hommes-miroirs

Il est possible que les investigateurs deviennent agressifs envers les Hommes-miroirs. Si cela se passe dans le monde réel, les mécanismes de la réalité entrent en jeu. Les investigateurs qui s'attaquent en public à un reflet seront interpellés par les passants ou la police. Ils ne s'en sortiront que grâce à leur statut social dans le quartier, au fait que les Hommes-miroir, dans leur grande générosité, ne portent pas plainte, et par la compassion induite par le décès de leur père adoptif qui apparemment les déboussole complètement. Ils ne resteront donc que quelques heures ou une nuit en détention. Stich peut également user de son influence.

Si l'un des Hommes-miroirs est arrêté, il se tait. En 1923, les détenus ne peuvent pas rester plus de 24 heures sans raison derrière les barreaux, mais depuis quelques semaines règne la loi martiale et il serait possible d'écarter ainsi les reflets du scénario. Dans ce cas, les policiers viennent à la rescousse. Paulunder libère vraisemblablement les prisonniers au bout d'un moment, car il les considère comme inoffensifs. Autre possibilité, une bagarre éclate entre deux partis politiques, ce qui nécessite de vider toutes les cellules. Les Hommes-miroirs sont ainsi relâchés s'ils promettent de venir toutes les 24 heures, ce qu'ils acceptent volontiers.

Dans les séquences liées au Mythe, les investigateurs ne sont pas un grand danger pour les Hommes-miroirs. Si l'un des investigateurs frappe un reflet, plusieurs choses peuvent se produire.

L'Homme-miroir ne réagit pas aux coups, disparaît et réapparaît par morceaux quelques secondes plus tard à un autre endroit ou ondule comme une pierre entrant en contact avec la surface de l'eau. L'attaque peut également rencontrer une peau dure comme du verre qui brise les os de l'investigateur et le lacère. Le visage de son reflet éclate en morceaux, ce qui, outre la main brisée et ensanglantée coûte 1/1D3 points de SAN. Les blessures paraissent très réelles et sont visibles et douloureuses le lendemain encore. Quelques secondes après le coup, les éclats se reconstituent ou un autre Homme-miroir propose aimablement à l'investigateur de l'aider à ramasser les morceaux et à refaire le puzzle du visage. Un éclat peut également pénétrer dans le visage de l'investigateur et se loger sous sa peau. Le lendemain, le médecin ne trouve rien, mais la peau commence à se modifier, devient bleue, puis noire, puis se transforme en une couche de matière réfléchissante qui se dirige dangereusement en direction de son œil.

À l'arrière de certains éclats des quatre miroirs brisés, objets dont les dates de fabrication s'étalent du VIIème au XXème siècle, des investigateurs attentifs découvrent un signe de la taille d'une main qui rappelle la lettre W très ornée. C'est la marque de l'artiste qui a confectionné les miroirs, quelle que soit leur époque.

Ce que les investigateurs découvriront ensuite, c'est qu'il ne s'agit pas d'un W mais d'un M, comme *Möbius*.

La nuit du 11 au 12 novembre

Même si les investigateurs réussissent à trouver le sommeil après le suicide de leur protectrice, le répit sera de courte durée. En effet, la cour du Roi en Jaune se manifeste à nouveau.

Les Hommes-miroirs se montrent ostensiblement, discutent avec les investigateurs et leur indiquent dans les miroirs de la maison des images qui ne sont visibles que le temps de se faire une vague idée de ce que l'on voit.

Ce sont bien sûr des scènes de la cour du Roi en Jaune.

- L'image reste floue, mais on peut apparemment voir des couples dansant en habits somptueux et se trouvant dans une salle de bal.
- L'image reste floue, mais un détail reste net : un lustre très ornementé avec presque 100 bougies, dont les flammes brûlent cependant à quelques centimètres au-dessus de la mèche.
- L'image reste floue, mais n'est-ce pas le visage d'Oskar Praider que l'on peut voir dans le miroir ? Ne porte-t-il pas un costume de fou du roi ?
- L'image reste floue, mais on a l'impression de *voir* la musique dans le miroir.
- La scène suivante peut être vécue par le pasteur : des coups donnés l'attirent vers un miroir. Lorsqu'il regarde de plus près, il voit le reflet déformé de sa femme. Celle-ci semble se tenir sur une piste de danse, entourée de dizaines de bougies. Des motifs que l'on pourrait comparer à des couples qui dansent la contournent. Lentement, elle lève un doigt et écrit à la surface du miroir : « Attention. Un monstre derrière toi ! » Si l'investigateur se retourne, il voit son Homme-miroir.

Chaque scène fait perdre 0/1D2 points de SAN.

Lundi 12 novembre

Mort de la femme du pasteur

Dans la nuit, madame Grünmann décède. Elle s'étouffe dans le lit conjugal, aux côtés de son mari, car son larynx a enflé de façon disproportionnée. Son mari, son neveu ou un autre membre de la paroisse la trouve au matin. L'autopsie démontre qu'il s'agit d'un décès naturel, sans agression (test de *Médecine*). Cependant, une investigation est tout de même organisée en place et c'est Stich qui la dirige. Le gardien doit pousser encore plus loin la défiance entre les investigateurs. Même si le pasteur a passé la nuit à prier à côté du lit de Mathilde Praider, il s'est comporté bizarrement à l'église lors de l'office et il n'est pas impossible qu'il ait tué sa femme dans la nuit pour revenir ensuite parmi les autres.



Stich flaire-t-il un meurtre ?

Bonnes nouvelles concernant les employés de l'usine

Le matin, quelques ouvriers se présentent devant les investigateurs et leur présentent leurs profonds regrets concernant la grève menée jusqu'à présent. Ils déclarent revenir travailler et s'occuper des contrats en cours.

Les investigateurs ne devront donc pas s'inquiéter de voir de la lumière dans les ateliers. En effet, le chef fondeur et ses apprentis vont préchauffer le four pour qu'il atteigne le lendemain les 1 400 °C nécessaires pour fondre le verre.

Cette scène sert exclusivement à indiquer aux investigateurs que le four sera mis en route le soir même. Ceci est potentiellement intéressant pour se débarrasser rapidement d'un cadavre sans laisser de traces.

Accrochage avec Charlie Chaplin

Le jeudi 15 novembre, le film muet américain *The Kid* de et avec Charlie Chaplin et Jackie Coogan, sort au cinéma. Pour en faire la publicité, un grand nombre d'hommes habillés en costume noir et chapeau melon se baladent dans la rue.

Les investigateurs rencontrent donc lors de leurs déplacements dans le quartier Praider l'une de ces copies de Charlie Chaplin. Au premier coup d'œil, celui-ci a manifestement une grande ressemblance avec l'un des Hommes-miroirs et, au grand enthousiasme des enfants présents, il commence à imiter le personnage et à se moquer de lui.

Après tout, il est payé pour le faire. Le rire des enfants résonne désagréablement, comme si un bourdonnement aigu s'y insinuait. Si l'investigateur tente de le faire parler, il commence sa conversation par de grands gestes, sans former un son – Charlie Chaplin est après tout un acteur de film muet. Si l'investigateur devient agressif, le sosie de Chaplin s'enfuit en courant, accompagné du rire des spectateurs.

En cas de poursuite, cela peut être l'occasion de traverser le quartier derrière ce pauvre homme à bout de souffle. Il faut alors éviter les voitures et les calèches, calmer les femmes et les enfants, sauter par dessus les barrières, avoir un aperçu plutôt détaillé de la vie quotidienne et de la misère présente dans le quartier, et éviter également les bribes de lumières dorées qui semblent sortir de tous les miroirs et de toutes les surfaces réfléchissantes qu'ils croisent.

Le vrai nom de ce pauvre acteur est Hannes Kraft, sans emploi actuellement, qui n'est pas particulièrement heureux de se faire poursuivre pour sa blague inoffensive. En pleine lumière, il est maintenant clair qu'hormis les vêtements, il n'a aucun point commun avec les Hommes-miroirs.

Les tests de compétence à effectuer lors de cette chasse à l'homme peuvent être choisis par le gardien (*Athlétisme, Agilité*). Il n'y a pas de perte de Santé Mentale, mais les investigateurs ne font plus attention à leur sécurité, ni au spectacle qu'ils donnent.



La soirée du 12 novembre

La mort de l'étrange M. Möbius

Très tard le soir, vers 23h00, M. Möbius demande à parler aux investigateurs après s'être maintes fois excusé. Il regrette le dérangement impoli à une heure aussi tardive, mais il s'est décidé à la dernière minute d'honorer les investigateurs de sa présence. Il doit se rendre de toute urgence à New York et part pour Hambourg cette nuit même afin de prendre le bateau le lendemain soir. Il a pris ses bagages avec lui, car il veut prendre ensuite un taxi ou espère que les investigateurs seront assez aimables pour le conduire au train de nuit qui part à 1h10 du matin de Munich. Il doit être clair pour les investigateurs que l'antiquaire ne manquera à personne à Munich.

La raison de sa visite impromptue extrêmement tardive et très impolie est le rassemblement des miroirs. Si les investigateurs se sont décidés à les vendre, il aimerait régler les derniers détails juridiques et conclure le contrat. Puisque l'héritage n'est pas encore transmis et que Mathilde Praider est décédée, il souhaite recueillir les signatures de tous les investigateurs sur le contrat. Il est au regret d'apprendre que quatre des miroirs ont été détruits. Il propose 7 000 dollars qu'il a sur lui pour les miroirs restants. Une entreprise de transport viendra les chercher dans quelques jours si le contrat est conclu entre eux.

Si les investigateurs signent le contrat, Möbius appose son sigle. L'un des investigateurs remarque alors qu'il a déjà vu ce signe quelque part aujourd'hui, et ce, sur les éclats de miroir. Interrogé sur la question, Möbius devient très impoli et demande aux investigateurs de le laisser partir en les menaçant. Au même moment, la cour du Roi en Jaune revient les hanter. Les premières bribes de lumière se détachent des miroirs, un léger bourdonnement se fait entendre et Möbius ricane. Avec quelques mouvements de la main nonchalants, l'antiquaire semble pouvoir diriger la lumière dans la pièce, en appeler d'autres par un clignement d'œil, etc. Les investigateurs doivent se sentir menacés par Möbius qui semble se réjouir de ce petit jeu. Les éclats de lumière poussent un investigateur si près de la cheminée qu'il manque de se brûler et un autre subit le son si violent des bourdonnements que son tympan est sur le point d'exploser. Les investigateurs perdent au cours

Parenthèse

Ce n'est pas encore fini ! Dans certaines parties tests, les joueurs étaient persuadés que le scénario était terminé. Ils pensaient qu'ils avaient eu toutes les informations concernant ce qui s'était passé et que le combat avec Möbius sonnait la fin de la partie.

Dans cet état d'esprit, le gardien leur donna l'impression de vouloir terminer le tout correctement pour boucler la boucle et leur demanda de continuer pour voir si les investigateurs pouvaient reprendre le cours normal de leur vie.

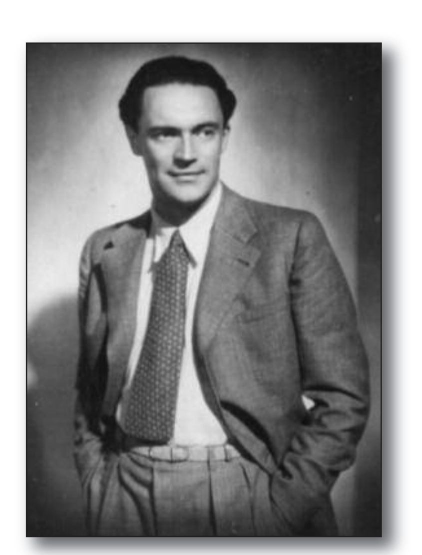
Leur surprise fut grande lorsqu'ils constatèrent que les investigateurs n'avaient pas encore joué le final.

de cet épisode 1/1D6 points de SAN. Le gardien peut utiliser les mêmes éléments que dans le paragraphe *Sept ans de malheur…* Cette fois, cependant, Möbius semble être la source du mal.

Cette scène doit aboutir à un combat, car les investigateurs qui ont perdu 5 ou 6 Points de Vie deviendront agressifs. Quoi qu'ils entreprennent contre Möbius, cela doit conduire à sa mort. Si vraiment cela n'en prend pas le chemin, le gardien doit tricher un peu en faire trébucher Möbius, qui heurte un meuble et se brise la nuque. Les traces de Carcosa disparaissent dès la mort de Möbius.

La fonderie

Les investigateurs se retrouvent à présent avec le cadavre de Möbius sur les bras. Comment pourrait-on le faire disparaître ? Si les joueurs n'y pensent plus, le gardien peut les mettre sur la voie, car il est très important pour la suite du scénario que le corps soit jeté dans le four de l'usine. Cette idée est dans une certaine mesure insinuée dans le paragraphe mentionné plus haut, ainsi que par l'histoire racontée par Rufus Bartholomäus Stamm. En dernier recours, l'un des domestiques est réveillé par la bagarre, se souvient de l'histoire du four et leur propose de jeter le cadavre là-bas.



Stamm connaît une méthode sûre

Si les investigateurs recherchent une autre méthode, le gardien doit les empêcher de les mener à bien. Le manque de moyens, les témoins et la nécessité d'agir vite doivent les amener à se décider pour l'atelier de fonderie. Arrivés là-bas, il n'est pas difficile de trouver le four qui est déjà à 1 000 degrés et qui atteindra les 1 400 °C le lendemain. Les vêtements de l'antiquaire prennent feu instantanément.

Si les investigateurs fouillent sa valise, ils y trouvent 7 000 dollars en grosses coupures, quelques vêtements et un petit carnet dans lequel les noms de diverses personnes vivant partout dans le monde sont notés. Derrière les noms, une somme en dollars est inscrite, ainsi qu'un chiffre qui semble représenter le nombre de miroirs que Möbius a achetés. De nombreux noms sont rayés. Sous le nom d'Oskar Praider se trouvent encore deux noms ; une femme de Barcelone qui semble posséder deux miroirs et un homme à Pékin qui en aurait apparemment une bonne dizaine. L'antiquaire est, si l'on en croit ce carnet, en possession de plus de 1 000 miroirs.

Le fait d'avoir tué de leurs propres mains et la cruauté de la méthode utilisée pour se débarrasser du corps associé à une nuit blanche peut faire perdre aux investigateurs 0/1D3 points de SAN supplémentaires. Tout ceci se déroule sans autre interruption.

Mardi 13 novembre

Emprunts d'État

Le matin, Rufus Bartholomäus Stamm reçoit la visite du conseiller bancaire Merz. Celui-ci est sur le chemin de son travail et son humeur est étonnamment bonne, voire euphorique. D'un air conspirateur, il communique la bonne nouvelle aux investigateurs : les usines Praider ne sont ni perdues ni en faillite. En octobre, l'État a alloué la coquette somme d'1,2 million de Mark obligataires afin de stabiliser la nouvelle devise qui sera introduite dans quelques jours. En résumé, cela signifie que les usines valent 1,2 million de Mark obligataires ! Il n'a eu l'information qu'aujourd'hui, car le Dr Rosenthal lui a demandé de regarder les dossiers d'Oskar Praider pour la préparation de la lecture du testament au cours de l'après-midi.

Il prend rapidement congé et reprend la direction de la banque. L'entreprise, qui ne valait rien et que les investigateurs ont vendue pour une bouchée de pain, est à présent très précieuse, ce qui ébranle les investigateurs tout autant que les apparitions de lumières dorées.

Les solutions suivantes sont possibles :

- Les investigateurs renoncent à l'entreprise et reconnaissent leur erreur. Le contrat de préemption conserve sa validité et les usines Praider sont vendues à Leipzig pour une bouchée de pain.

- Les investigateurs tentent de récupérer le contrat pour le détruire. L'avocat Dürr vit dans un hôtel confortable. Le gardien choisit combien de temps il veut investir dans cet épisode. Une autre possibilité serait que Dürr s'esclaffe devant les investigateurs en leur agitant le contrat sous le nez et en se gaussant de leur bêtise. Après tout ce que les investigateurs ont enduré, il n'est pas sûr que la vie de cet homme soit épargnée.

Les obsèques de Mathilde Praider

Vers midi, un office est célébré dans l'église pour Mathilde Praider. Il y a plus de 100 personnes, mais aucun incident ne survient et les Hommes-miroirs ne se font pas remarquer.

La lecture du testament

En présence du Dr Merz, le conseiller bancaire, le Dr Samuel Rosenthal lit tout haut dans la maison de l'industriel décédé ses dernières volontés. Celles-ci ne vont pas plaire du tout aux investigateurs, car il ne s'agit plus du testament dans lequel ils étaient tous traités avec générosité, mais d'un papier relativement récent, de l'année précédente, qui n'est malheureusement pas contestable sur le plan juridique.

Moi, Oskar Praider, en pleine possession de mes moyens, déclare vouloir disposer de mes biens comme suit après mon décès :
À ma chère femme doit revenir une rente mensuelle lui permettant de vivre comme sa condition le requiert. Cette somme à déterminer est laissée à l'appréciation de mon administrateur de succession Samuel Rosenthal. Elle disposera également de l'usufruit de la villa faisant partie de l'héritage.
Mes fidèles domestiques doivent, dans la mesure du possible, garder leur emploi et continuer de travailler pour les héritiers. De plus, ils doivent chacun recevoir une somme correspondant à un an de salaire. Les informations quant à ce détail sont disponibles.
Certains effets personnels et souvenirs doivent revenir à des amis. Les informations quant à ce détail sont disponibles.
À mes enfants adoptifs Johannes Grünmann, Franz Xaver Stich, Rufus Bartholomäus Stamm, Matthias Cerny et Anamalia Katharina von Plötzgen, j'indique que je les ai aidés dans les périodes difficiles, que j'ai payé leurs études et que je leur pardonne leur ingratitude et leur inconduite.
Mon entreprise, mes biens mobiliers et la maison après le décès de ma femme reviennent à mon fils unique, Daniel Sommer, né en 1911, et fils de Judith Sommer. Le Dr Merz sera son tuteur et conseiller jusqu'à sa majorité.
Dieu vous bénisse.

Signé
Oskar Praider
Munich, le 7 juillet 1922

Le gardien doit laisser aux investigateurs le temps de comprendre les implications qu'a la lecture du testament. Leur seule possibilité de mettre la main sur l'entreprise pour laquelle ils se sont tant battus serait de se débarrasser des témoins de la lecture et d'établir un faux testament.

Ce serait cependant une action qui les conduirait en prison ou dans un établissement psychiatrique pendant très longtemps. Les investigateurs doivent prendre le temps de jouer cette scène.

Puis le scénario continue comme suit :

Le plus grand miroir du jongleur

À un certain moment, les investigateurs entendent un bruit dans l'atelier. Des personnes crient et une explosion métallique se fait entendre. Apparemment, il y a eu un accident. En fait, l'un des wagonnets de transport suspendu sur des bras pivotants au plafond et nécessaires pour amener le sable dans le four est tombé sur le miroir qui venait d'être coulé. À la grande joie des travailleurs, qui voient leur travail partir à vau-l'eau depuis des jours, la surface du miroir ne s'est pas brisée et on ne voit pas même la moindre égratignure.

Peu après, un ouvrier cherchant les investigateurs sort de l'atelier en courant. Il est tout poussiéreux, mais rayonne de joie. Hors d'haleine, il leur explique les choses suivantes :

- Miraculeusement, il n'est rien arrivé au miroir malgré la chute du wagonnet.
- Les investigateurs lui demandent alors de quel miroir il parle. C'est le grand miroir que l'entreprise devait fabriquer pour le théâtre bavarois et qui a été coulé ce matin. Il mesure 14 mètres de haut sur 21 mètres de large et a pu être sorti en un seul morceau, sans une seule imperfection. Un chef-d'œuvre !
- Le miroir a été coulé avec le sable qui cuit depuis hier soir. L'ouvrier déclare : « Quel mélange le maître fondeur a-t-il effectué ? Si cela peut être reproduit, nous serons les leaders du marché dans quelques années ! » Les personnages connaissent la réponse embarrassante, c'est le sable qui a été cuit avec le corps de Möbius !

Arrivés dans l'atelier, ils voient le grand miroir en train de sécher. Ses dimensions sont réellement gigantesques. Il est sorti du bain qui lui permet d'être recouvert de sa couche argentée depuis quelques minutes seulement. À sa surface, les investigateurs constatent la présence d'un wagonnet de plusieurs tonnes, tombé du plafond. Il n'a pas endommagé le miroir, bien que ce dernier semble être extrêmement fin. L'ingénieur responsable de cette commande paraît tout aussi stupéfait que fier de son œuvre. Jamais un miroir aussi gigantesque n'a été coulé dans les usines Praider. Cela n'a pu être effectué que grâce à la masse d'un verre si élastique qu'il a été possible de l'étendre sur une grande surface et de réduire son épaisseur. Le plus incroyable est cependant qu'il ait supporté la chute du wagonnet. Les investigateurs sont à ce moment entourés par environ 20 employés.

En morceaux

À peine l'évènement a-t-il été digéré que les premières bribes de lumière dorée apparaissent dans le miroir. Pendant que les ouvriers regardent ce phénomène d'un air ébahi, un fort bourdonnement aigu retentit. Des gouttes de lumière commencent à sortir du miroir et remplissent l'atelier d'une lueur surnaturelle. Certains employés s'esclaffent. Une spirale de brouillard de lumière se forme et s'élève sur quatre mètres au-dessus du miroir. On peut deviner que la lumière dorée tente de prendre forme. De plus en plus de bribes lumineuses rejoignent ce tourbillon, sont rejetées et retentent leur chance pendant que d'autres sont intégrées. Un vent violent est émis par cette apparition, le bourdonnement se déploie et se mélange à un rire. Les premiers ouvriers se bouchent les oreilles et tombent à genoux. Les fenêtres explosent et font choir une grêle d'éclats de verre sur les personnes présentes pendant que la lumière dorée en profite pour s'y refléter. Au bout d'un moment, la lumière forme quelque chose qui pourrait ressembler de loin à un pied. Dès que les orteils touchent la surface du miroir, le vent se calme, ainsi que les gémissements et les cris des ouvriers, et tout devient silencieux. Puis le grand miroir se brise. Lentement, une fissure se forme au centre, là où le jongleur de Jusa a repris forme pour la première fois depuis des millénaires. Il se déplace tout d'abord prudemment sur sa surface. S'ensuit un hurlement de triomphe indescriptible lorsqu'il redevient grâce au hasard une entité complète. Les investigateurs retiennent leur souffle, car le miroir est *en morceaux* et la fin reste ouverte. Tous les personnages perdent lors de cette scène 1D6/1D20 points de SAN.

Le gardien peut ensuite lire, pour terminer, l'article de journal suivant à voix haute :

Nouveau journal du soir de Munich,
mercredi 14 novembre 1923 :
Tragédie dans les usines Praider pour les appareils d'optique et de mécanique fine
Une tragédie s'est produite hier après-midi dans les ateliers de production des usines Praider. Vingt-trois personnes y ont trouvé la mort. La police avance pour le moment la thèse de l'accident. Des témoins affirment avoir entendu dans l'après-midi du bruit provenant des ateliers et avoir vu de nombreux employés s'y diriger en toute hâte. Peu après, une lumière éclatante émana de l'intérieur et on entendit des cris de ravissement, puis d'effroi, puis plus rien, un silence de mort. Quelques instants plus tard, toute la zone était calme. La police est ensuite intervenue. Voici ce que déclare le commissaire de police Heinrich Deubler : « Il y avait une vingtaine de personnes dans l'atelier lorsque nous sommes entrés, et parmi eux se trouvaient également les enfants adoptifs du propriétaire de l'entreprise. Nombre d'entre eux étaient allongés au sol, morts, les yeux et la bouche grands ouverts. Les bras et les jambes convulsés des mourants formaient le mot « Ange » dans le sable quartzique. Ils sont peu nombreux à avoir réussi à échapper au centre de l'atelier recouvert de milliers d'éclats de miroir, mais ils sont tout de même décédés. Les survivants ont été emmenés à l'hôpital et nous en saurons plus dans quelques jours. »
Parmi les quelques survivants, le contremaître Dietmar Herrlich cria lors de son transport à l'hôpital quelque chose concernant un ange de lumière. Le directeur de la clinique Elisabeth de Munich, le docteur Wilhelm Anton Kruse, ne put qu'émettre des hypothèses : « Nous supposons actuellement qu'il a pu y avoir, lors de la fabrication du grand miroir, une réflexion de lumière inhabituelle et destructrice qui a fortement perturbé le cerveau des personnes présentes et a conduit à des crises de fureur. Il est tout à fait improbable qu'un tel phénomène se produise avec les miroirs du commerce et il n'y a donc aucune raison de s'inquiéter. »
Ces dernières semaines, le destin de la famille Praider s'est assombri. Après les évènements qui se sont déroulés au cours de l'enterrement d'Oskar Praider (voir notre article sur le sujet), Mathilde Praider est décédée d'un accident domestique. Un employé de la maison nous a informés que, dans sa douleur, la veuve avait confondu un miroir avec la porte.
L'héritage d'Oskar Praider est une affaire qui a entre-temps été réglée. L'avocat de la famille a fait savoir que le fils d'Oskar Praider, Daniel, jusqu'ici dans une école privée à Ammersee, héritera de la fortune familiale à sa majorité, c'est-à-dire dans neuf ans. La gestion de l'entreprise est jusque-là entre les mains de l'administrateur de succession, dont le nom n'a pas été communiqué.

Fins alternatives

Un scénario qui se termine bien est également envisageable. Les investigateurs peuvent par exemple réussir à détruire le miroir. Un grand feu dans l'atelier pourrait faire s'écrouler le bâtiment et enterrer le miroir. On peut aussi tenter de couler du verre fondu sur le miroir pour le rendre trouble. Dans ce cas, la fissure vers Carcosa sera peut-être refermée et les investigateurs pourront empêcher une unification du jongleur dans notre monde. Ils doivent alors trouver un lieu sûr pour le miroir dans lequel est enfermé le jongleur en colère. Au bout de 80 ans au plus tard, les travaux d'agrandissement de la ville entraîneront la découverte du miroir qui sera alors sorti de terre.

Ce scénario peut également être utilisé comme le début d'une petite campagne. Certes, les investigateurs décèdent, mais de nouveaux personnages se mettent à la recherche du jongleur qui sème la panique dans Munich. Ces investigateurs ne découvrent que peu à peu la vérité concernant les évènements du 13 novembre 1923. Une solution possible serait d'amener une campagne en cours à Munich et que les investigateurs rencontrent le seul rescapé de cette tragédie qui leur raconte ce qui s'est passé. Après la reconstruction du jongleur, les joueurs peuvent poursuivre le scénario sur les quelques jours qui suivent. On peut se demander si les investigateurs dans leur folie se laissent voler leur héritage par un gamin et s'ils ne sont pas passés de l'autre côté, à Carcosa, à la cour du Roi en Jaune.

Si le scénario ne doit pas se terminer aussi brusquement et de façon ouverte, le gardien a de nombreuses possibilités pour le boucler : le jongleur attaque toutes les personnes présentes qui accueillent, dans leur folie ou leur extase, l'ange supposé, ou son apparition emporte tout le monde à Carcosa. Dans ce cas, l'article de journal doit être modifié en conséquence.

Les investigateurs pré-tirés

Les cinq investigateurs suivants sont les acteurs principaux du scénario *En morceaux*. Le gardien doit impérativement donner les feuilles de personnages avant la première session de jeu pour que les joueurs aient le temps de se plonger dans leur rôle. L'idéal serait que le gardien puisse discuter avec chacun.

Feuille de personnage 1 : Pasteur Johannes Grünmann (43)

Tu es le pasteur de l'église Markus dans le petit quartier de Munich dénommé Praider. Les usines Praider, pour les appareils d'optique et de mécanique fine, ont été fondées il y a quatre générations et leur dirigeant actuel est Oskar Praider. Tu viens d'une famille très pauvre, mais en tant qu'enfant très prometteur, tu as été épaulé par la famille Praider. Grâce à l'aide financière de l'industriel, tu as pu étudier la théologie à Marburg et à Tübingen et devenir ainsi pasteur. Cela te lie très fortement au couple sans enfant de **Mathilde et Oskar Praider**. Tu es revenu rempli de gratitude à Munich pour retrouver ton bienfaiteur et accepter le poste de pasteur dans le quartier Praider. Oskar Praider est proche de la mort et dans son testament, il a été très généreux avec toi et ses quatre autres enfants adoptifs, comme il te l'a mentionné il y a plusieurs années. Cependant, Oskar Praider n'est pas encore décédé et le testament n'a pas encore été ouvert. Durant tes études, tu as rencontré ton épouse **Maria** (36) dont tu es tombé amoureux. À sa demande, vous vous êtes mariés rapidement, ce qui a été une erreur monumentale, car ta vie de couple est un enfer. L'amour ressenti s'est depuis longtemps transformé en haine.

Mais il t'est impossible de divorcer – que penseraient alors les gens de toi ? Tu es un homme extrêmement fidèle à tes principes et tu tentes de vivre selon tes croyances, sans rien faire qui serait moralement répréhensible. Plusieurs fois, on t'a proposé de devenir un jour doyen, un poste élevé dans la hiérarchie de l'Église. Il y a quelques jours, la proposition a été renouvelée et tu as décidé de l'accepter, de déménager dans les prochains mois et de commencer une nouvelle vie. Il y a néanmoins deux problèmes. Le moins grave des deux est que tu as besoin de l'avis favorable de ton supérieur, le doyen **Dr théol. Rufus Gottlieb Berthel (57)** et que tu ne t'entends pas vraiment avec lui. Le deuxième, beaucoup plus problématique, est que tu es éperdument amoureux de **Judith Sommer (32), prostituée** connue dans toute la ville. Cela te pose des soucis de conscience, car tu trompes ta femme, ce qui t'accable. Tu oscilles entre la peine que cela te fait de briser ton couple et la sensation d'euphorie que tu as quand tu rencontres Judith. Tu as fait plusieurs dessins de ton amante nue qui ne doivent en aucun cas être rendus publics, tout comme ta relation extraconjugale. Tu conserves les dessins qui te tiennent à cœur dans une boîte en bois très précieuse que tu as bien cachée dans ton bureau. Tu vis dans le presbytère à côté de l'église.

Autres personnes pertinentes dans ta vie, dans le quartier Praider :

Le commissaire de police **Franz Xaver Stich (29)** est, tout comme toi, un enfant adoptif d'Oskar. Tu t'entends bien avec lui et vous vous voyez souvent. Bizarrement, il semble vraiment apprécier ta femme. **Rufus Bartholomäus Stamm (31)** en est un autre. Vous vous supportez quand il le faut et il n'y a pour le moment aucune raison de se fâcher. Il travaille dans l'usine et la gère même depuis qu'Oskar décline. Le Dr **Matthias Cerny (41)** est le médecin du quartier et un homme très gentil. Tu l'apprécies beaucoup. Enfin, il y a la nièce des Praider, **Anamalia Katharina von Plötzgen (30)**, qui vit depuis des années dans la villa familiale et s'occupe à présent du mourant. Cette femme de toute beauté ne t'est pas antipathique, mais elle est beaucoup trop moderne à ton goût. Elle porte parfois un pantalon en public et madame Paulunder (voir ci-dessus) pense même qu'elle a une relation. Ce qui est sûr c'est qu'elle n'est pas encore mariée.

Dans la maison de la famille Praider

Mathilde Praider, la veuve de 72 ans est une gentille femme, d'une grande simplicité. Elle est dépassée par les évènements et te remercie beaucoup pour ton aide.

Pasteur Johannes Grünmann (43)

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	45 %
Discussion	25 %
Écouter	40 %
Orientation	30 %
Pratique artistique : dessin	30 %
Langue maternelle : allemand	80 %
Langues : latin	45 %
Psychologie	40 %
Persuasion	50 %
Sciences occultes	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3+2

Toutes ces années, elle s'est occupée de vous avec douceur et vous envoyait de temps à autre un petit quelque chose là où vous étudiiez. Tu l'aimes beaucoup. Quant au personnel, on peut mentionner **Bernhard Obermeyer (45)**, responsable des domestiques, **Ursula Langen (65)**, la cuisinière, et **Hans (53)**, **Franz (45)**, **Matthäus (19)**, **Line (29)** et **Josephine (16).**

Autres
L'avocat juif **Dr Samuel Rosenthal (63)** s'est occupé toute sa vie des affaires juridiques de la famille Praider pendant que le conseiller bancaire **Dr Merz (59)** prenait en main les aspects financiers. Ce sont tous les deux de bons amis d'Oskar Praider. Dans le quartier, les personnes suivantes sont importantes : **Dietmar Herrlich (54)**, contremaître des usines Praider, les policiers **Hofius (34)**, **Paulunder (57)** et **Möller (27)** et de l'autre côté de la loi, le criminel **Jakob (36)**. **Gisela Paulunder (51)**, membre actif de ta paroisse, mérite également d'être mentionnée. Elle nettoie l'église, s'occupe des enfants pendant l'office, travaille bénévolement quand tu as besoin d'elle et s'avère irremplaçable. Malheureusement, c'est une commère invétérée et elle s'intéresse beaucoup à ta vie de couple. Tout ce que Gisela Paulunder (l'épouse du policier) apprend, le quartier le sait en quelques heures.

Tu vis depuis des années dans le quartier Praider, où tu as en partie grandi. Cela signifie que tu connais bien plus de monde qu'il n'en est décrit ici. Tu es libre d'en inventer d'autres et de les inclure dans le scénario.

Remarques pour le jeu
Tu es une instance morale et il est difficile pour toi de faire du tort, de mentir ou de tromper. Tu t'occupes bien de ta paroisse, prêches, rends visite aux malades, enseignes la religion à l'école et tu es toujours là pour ceux qui ont besoin de parler. Tu cherches à tout prix à conserver une réputation irréprochable. De plus, tu es prêt à aller très loin pour assurer tes chances d'obtenir la place de doyen. Tu sautes sur toutes les occasions qui te permettent de fuir ton foyer et de te retrouver avec Judith. Il y aurait peut-être un moyen de quitter Maria sans conséquence sociale ? Et si elle te trompait… ?

Feuille de personnage 2 : Franz Xaver Stich (29), commissaire de police

Tu es commissaire de police dans le petit quartier de Munich dénommé Praider. Les usines Praider, pour les appareils d'optique et de mécanique fine, ont été fondées il y a quatre générations et leur dirigeant actuel est Oskar Praider, que tu as empoisonné, comme tu le verras plus en détail ci-dessous. Tu viens d'une famille très pauvre, mais en tant qu'enfant très prometteur, tu as été épaulé par la famille Praider. Grâce à l'aide financière de l'industriel, tu as pu étudier dans une bonne école et suivre quelques semestres à l'université le cursus d'histoire et de professorat. Tu as cependant interrompu tes études et tu es entré à l'école de police.

Quelques années après avoir obtenu ton diplôme, tu étais déjà commissaire de police et chef du poste de police du quartier Praider. Ton père adoptif a certainement joué un grand rôle dans cette promotion. Cela te lie très fortement au couple sans enfant de **Mathilde** et **Oskar Praider**. Oskar Praider est proche de la mort et dans son testament, il a été très généreux avec toi et ses quatre autres enfants adoptifs, comme il te l'a mentionné il y a plusieurs années. Cependant, Oskar Praider n'est pas encore décédé et le testament n'a pas encore été ouvert.

Cet héritage est pour toi très important, voire existentiel. En effet, tu es un policier assidu et droit qui fait brillamment son travail, un défenseur de la République de Weimar et de la pensée démocratique et tu fais tout pour les protéger.

Cependant, tu as un penchant pour le jeu et tu dois donc 320 dollars au roi des criminels du quartier, **Jakob (36).** Ce Jakob ne plaisante pas et ses deux hommes de main **Bruno (25)** et **Erich (32)** n'hésitent pas à briser des doigts ou à balancer des cadavres dans l'Isar. Jakob veut récupérer son argent dans deux jours au plus tard ; ta vie en dépend.

Cette pression t'a conduit à faire quelque chose de terrible. Lorsque tu as rendu visite à ton père adoptif le midi même, il souffrait beaucoup. Pour abréger ses souffrances qui, selon le médecin, pouvaient se prolonger encore, tu lui as administré une dose de cyanure de potassium que tu t'étais procurée auprès de Jakob. Tu as mis un terme à sa vie pour son bien, de cela tu es convaincu.

Comme il se doit, tu disposeras bientôt de ta part de l'héritage et tu pourras payer tes dettes, mais ce n'est pas pour cela que tu l'as tué… enfin non, bien sûr que non, tu ne l'as pas assassiné, tu n'as fait que mettre fin à ses souffrances ! Tu as rapidement mauvaise conscience. Combien de temps réussiras-tu à te mentir ? Il faut également mentionner le commissaire **Heinrich Deubler (51)**. C'est ton supérieur hiérarchique direct et il est content de ton travail. Cela t'arrange bien, car tu aimerais grimper encore dans la hiérarchie. Il a néanmoins l'habitude de te rendre visite au poste et contrôle ton travail, ce qui se révèle parfois très inconfortable.
Tu vis dans un appartement du quartier Praider.

Autres personnes pertinentes dans ta vie, dans le quartier Praider :

Les autres enfants adoptifs et héritiers
Le pasteur **Johannes Grünmann (43)** est un homme très sympathique. Tu t'entends bien avec lui et vous vous voyez souvent.

Malheureusement, il ne traite pas très bien sa femme **Maria Grünmann (36)** que tu aimes beaucoup. Elle est un peu plus âgée que toi et vous vous fréquentez régulièrement pour faire de longues promenades ou boire un café. Tu sais par conséquent que leur couple est tout sauf idyllique, malgré ce que Johannes essaye de montrer en société. Il voudrait partir de Munich et a donc postulé à un poste plus élevé. **Rufus Bartholomäus Stamm (31)** est un autre enfant adoptif. Vous vous entendez bien et vous allez même parfois faire la fête ensemble. Tu sembles représenter pour lui une sorte de petit frère. Il travaille dans l'usine et la gère même depuis qu'Oskar décline. Le D^r^ méd. **Matthias Cerny (41)** est le médecin du quartier et un homme très gentil. Tu l'apprécies beaucoup. Enfin, il y a la nièce des Praider, **Anamalia Katharina von Plötzgen (30),** qui vit depuis des années dans la villa familiale et s'occupe à présent du mourant. Cette femme de toute beauté t'est sympathique. Elle est effrontée et spirituelle, mais ce n'est pas du tout ton type de femme. Le pauvre Matthias s'est entiché d'elle. Tu sais cependant qu'elle a une relation lesbienne avec la prostituée Judith – cela fait partie de ton travail de connaître ce genre d'informations et cette relation fait jaser parmi les prostituées.

Malgré tout, tu ne veux pas ébruiter cette affaire, car dans le cas contraire, sa vie sociale pourrait être totalement ruinée. En plusieurs occasions, tu lui as sauvé la mise, ainsi qu'à Judith, lors de tes razzias dans les boîtes illégales. Elle t'en est reconnaissante – en tout cas, c'est ce que tu penses.

Dans la maison de la famille Praider
Mathilde Praider, la veuve de 72 ans, est une gentille femme, d'une grande simplicité. Elle est dépassée par les évènements et te remercie beaucoup pour ton aide. Toutes ces années, elle s'est occupée de vous avec douceur et vous envoyait de temps à autre un petit quelque chose là où vous étudiiez. Tu l'aimes beaucoup. Quant au personnel, on peut mentionner **Bernhard Obermeyer (45)**, responsable des domestiques, **Ursula Langen (65)**, la cuisinière, et **Hans (53), Franz (45), Matthäus (19), Line (29)** et **Josephine (16)**

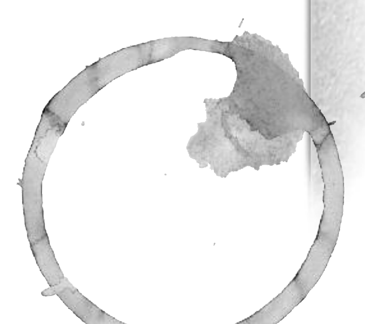
Autres
L'avocat juif **Dr Samuel Rosenthal (63)** s'est occupé toute sa vie des affaires juridiques de la famille Praider, pendant que le conseiller bancaire **Dr Merz (59)** prenait en main les aspects financiers. Ils sont tous les deux de bons amis d'Oskar Praider.

Dans le quartier, **Dietmar Herrlich (54)**, contremaître dans les usines Praider, est également important. Au poste travaillent trois policiers : **Hofius (34)**, un bon policier qui fricote malheureusement avec le NSDAP (mais le thème de la politique est proscrit au travail). **Paulunder (57)** te pose d'autres problèmes. Il est très gentil et typiquement bavarois dans sa manière de se comporter en public. Il s'est pris d'affection pour toi depuis que son fils est décédé en 1919 lors de la chute du régime. Tu as également l'impression qu'il tente de te présenter sa fille. Enfin, **Möller (27)**, dont l'épouse est une fois de plus enceinte et qui arrive mal réveillé tous les matins au travail. Tu vis depuis des années dans le quartier Praider, où tu as en partie grandi.

Cela signifie que tu connais bien plus de monde qu'il n'en est décrit ici. Tu es libre d'en inventer d'autres et de les inclure dans le scénario.

Remarques pour le jeu
Tu te bats sans cesse avec ta conscience. Tu as assassiné Oskar Praider avec du cyanure de potassium, tu dois de l'argent à un criminel, mais tu essayes de faire ton travail correctement.

Si jamais ton travers se savait, c'en serait fini de toi et tu ne peux pas l'accepter.



Franz Xaver Stich (29),
commissaire de police

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Langue maternelle : allemand	70 %
Négociation	40 %
Persuasion	35 %
Pister	60 %
Psychologie	50 %
Sciences humaines : droit	50 %
Trouver Objet Caché	70 %

Combat
- Armes à feu : armes de poing (automatique 7,65 mm) 60 %
  Dégâts 1D8
- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3+2

Rufus Bartholomäus Stamm (31),

juriste et administrateur des usines Praider

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	60 %
Langue maternelle : allemand	80 %
Langues : anglais	40 %
Langues : latin	10 %
Nage	50 %
Persuasion	65 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines : droit	70 %
Trouver Objet Caché	45 %

Combat

• Corps à corps :
bagarre (poings) 50 %
Dégâts 1D3

Feuille de personnage 3 : Rufus Bartholomäus Stamm (31), juriste et administrateur des usines Praider

Tu vis dans le petit quartier de Munich dénommé Praider. Les usines Praider, pour les appareils d'optique et de mécanique fine, ont été fondées il y a quatre générations et leur dirigeant actuel est Oskar Praider. Après le décès de ton père à l'usine, Oskar Praider t'a pris sous son aile. Tes compétences comme apprenti en gestion dans les années 1908/1909 étaient incroyables et il décida alors de t'envoyer à l'école puis à l'université. Tu y a appris le droit et as passé ton diplôme avec brio. Tu as renoncé à passer une thèse pour revenir il y a quatre ans dans les usines Praider. Tes aptitudes t'ont permis, au bout de vingt mois, de devenir l'assistant du propriétaire des usines, qui te considère à présent comme son fils. Cela te lie très fortement au couple sans enfant de **Mathilde et Oskar Praider** que tu aimes comme un père. Pour rien au monde tu ne voudrais laisser tomber les usines. Oskar Praider est proche de la mort et dans son testament, il a été très généreux avec toi et ses quatre autres enfants adoptifs, comme il te l'a mentionné il y a plusieurs années. Cependant, Oskar Praider n'est pas encore décédé et le testament n'a pas encore été ouvert. Il y a plusieurs années, il t'a confié qu'il te laisserait la direction de son entreprise. Toi, presque né dans un caniveau, tu vas être à la tête d'une grande société. Tu protèges ce rêve comme la prunelle de tes yeux et fais tout ce qui est en ton pouvoir pour qu'il se réalise. Ces dernières années, tu as tissé tes intrigues en secret, tu as assis ta position et t'es rendu irremplaçable auprès du vieux Praider. Tu n'hésites pas à licencier ceux qui ne te conviennent pas ou qui pourraient te faire obstacle. Mais ces victimes sont pour le bien de l'entreprise. Pour faire simple, quelques victimes ne représentent rien par rapport aux usines et à l'existence de presque 3 000 personnes. Dès qu'Oskar Praider décédera, tu pourras enfin mettre ton nez dans tous les dossiers et registres de comptabilité inaccessibles jusqu'alors. Tu sauras combien vaut cette société… TA société.

Dietmar Herrlich (54), le contremaître de l'usine, est très utile pour traiter avec les travailleurs. Tu as beaucoup d'estime pour lui, car vous êtes liés à un même destin. Alors que tu n'étais âgé que de six ans, ton père est mort dans un accident du travail. Il était maître-fondeur et devait chauffer le four à presque 1 500 °C. Comme il te le racontait toujours, cette chaleur serait suffisante pour consumer une personne en quelques instants. Tu en faisais des cauchemars toutes les nuits, jusqu'au jour où ton père lui-même tomba dans l'un de ces fours. Après avoir attendu une journée qu'il refroidisse, on ne retrouva rien de ton père. Il y a dix ans, Dietmar Herrlich échappa de peu à ce sort et ne perdit qu'une main. Ce contremaître dispose de l'oreille attentive des ouvriers, est très responsable et capable de résoudre les problèmes qui se posent dans l'usine. Tu vis dans un appartement de la propriété.

Autres personnes pertinentes dans ta vie, dans le quartier Praider :

Les autres enfants adoptifs et héritiers

Le pasteur **Johannes Grünmann (43)** est l'un des héritiers potentiels. Il voudrait partir de Munich et a donc postulé à un poste plus élevé. Cela t'est bien égal, car vous ne vous entendez pas très bien. Tant qu'il ne se mêle pas des affaires de l'entreprise, tu n'as rien contre lui. **Franz Xaver Stich (29)** est le commissaire de police du quartier. Tu l'aimes beaucoup, comme une sorte de petit frère, bien que tu ne puisses pas le prendre totalement au sérieux. Il y a peu, l'alcool aidant, il t'a raconté qu'il était dans une mauvaise posture financière et il a bredouillé quelque chose à propos de dettes. Le jour où tu en as l'occasion, tu pourras lui en reparler. Peut-être pourras-tu l'aider. Le Dr **Matthias Cerny (41)** est le médecin du quartier et un homme très gentil. Tu l'apprécies beaucoup. Enfin, il y a la nièce des Praider, **Anamalia Katharina von Plötzgen (30)**, qui vit depuis des années dans la villa familiale et qui s'occupe à présent du mourant. Cette femme de toute beauté t'est sympathique, mais son physique te laisse de marbre.

Dans la maison de la famille Praider

Mathilde Praider, la veuve de 72 ans, est une gentille femme, d'une grande simplicité. Elle est dépassée par les évènements et te remercie beaucoup pour ton aide. Toutes ces années, elle s'est occupée de vous avec douceur et vous envoyait de temps à autre un petit quelque chose là où vous étudiiez. Tu l'aimes beaucoup. Quant au personnel, on peut mentionner **Bernhard Obermeyer (45)**, responsable des domestiques, **Ursula Langen (65)**, la cuisinière, et **Hans (53)**, **Franz (45)**, **Matthäus (19)**, **Line (29)** et **Josephine (16)**.

Autres

L'avocat juif **Dr Samuel Rosenthal (63)** s'est occupé toute sa vie des affaires juridiques de la famille Praider, pendant que le conseiller bancaire **Dr Merz (59)** prenait en main les aspects financiers. Ce sont tous les deux de

bons amis d'Oskar Praider. Merz connaît bien les finances de l'entreprise, que tu vas bientôt prendre en main. Il a toujours été très amical envers toi et semble te considérer comme le successeur légitime d'Oskar Praider.

Tu vis depuis des années dans le quartier Praider, où tu as en partie grandi. Cela signifie que tu connais bien plus de monde qu'il n'en est décrit ici. Tu es libre d'en inventer d'autres et de les inclure dans le scénario.

Remarques pour le jeu
Conserver l'entreprise est pour toi la priorité afin de réaliser ton rêve de devenir le dirigeant des usines Praider, qui s'appelleront un jour *Stamm*. La mémoire d'Oskar Praider n'en sera pas entachée et elle est pour toi insalissable.

Feuille de personnage 4 : Dr méd. Matthias Cerny (41)

Tu es médecin dans le petit quartier de Munich dénommé Praider. Les usines Praider, pour les appareils d'optique et de mécanique fine, ont été fondées il y a quatre générations et leur dirigeant actuel est Oskar Praider. Tu viens d'une famille très pauvre, mais tu étais brillant à l'école. Cela attira l'attention de l'industriel, qui te permit de faire des études, comme il le fit avec les autres enfants. Tu as pu ainsi étudier la médecine et terminer ta formation en 1909.

Tu as passé quelques années en tant que médecin dans les colonies allemandes et as servi pendant la guerre de novembre 1914 à février 1918 jusqu'à être réformé en raison d'un léger trouble nerveux. Tu n'aspires qu'à la tranquillité et tu as accepté la demande du couple **Mathilde et Oskar Praider** de revenir dans le quartier pour reprendre un cabinet. Depuis, ton métier consiste à s'occuper des maladies infantiles et à plâtrer les os cassés au lieu de bander les blessures par balles ou de remettre les viscères dans des corps en charpie. Oskar Praider, dont tu es également le médecin, est proche de la mort. Le cancer le ronge et, bien que tu pensais hier qu'il pourrait se battre encore quelques jours contre la maladie, tu es à présent sûr qu'il ne survivra pas le lendemain. Dans son testament, il a été très généreux avec toi et ses quatre autres enfants adoptifs, comme il te l'a mentionné il y a plusieurs années. Cependant, Oskar Praider n'est pas encore décédé et le testament n'a pas encore été ouvert.

Autres personnes pertinentes dans ta vie, dans le quartier Praider :

Les autres enfants adoptifs et héritiers
Le pasteur **Johannes Grünmann (43)** est un homme très bien, toujours honnête et moral. Tu t'entends bien avec lui. Les patients ou les mourants vous réunissent souvent et il fait très bien son travail. **Franz Xaver Stich (29)** est le commissaire de police du quartier. Tu l'aimes aussi beaucoup. **Rufus Bartholomäus Stamm (31)** est un autre enfant adoptif. Tu n'as rien contre lui, même s'il n'est pas toujours des plus aimables. Il travaille à l'usine et semble la gérer depuis qu'Oskar Praider approche de la mort. Enfin, il y a la nièce des Praider, **Anamalia Katharina von Plötzgen (30),** qui vit depuis des années dans la villa familiale et s'occupe à présent du mourant.

Cette femme de toute beauté est ta Némésis, ton destin funeste et ton fardeau. En effet, tu l'aimes de tout ton cœur. Depuis que tu l'as vue pour la première fois, tu es tombé amoureux d'elle, tu l'adores de loin et tu rêves de pouvoir un jour passer le reste de ta vie avec elle. L'héritage te permettra d'être en mesure, d'essayer et d'oser lui demander sa main. Tu sais qu'elle vit depuis plusieurs années une vie dépravée et qu'elle se rend dans les bars dansants et les théâtres. Tu l'as également vue plusieurs fois en compagnie d'une autre femme alors que tu la suivais, ce que tu fais régulièrement pour l'observer.

Dans les prochains jours, tu te lanceras et lui ouvriras ton cœur. Tu sais qu'elle a un faible pour le champagne, qu'elle adore les lieux romantiques et qu'il faudra que tout cela soit réuni lorsque tu lui feras ta déclaration. Si tu fais tout comme il le faut, elle ne pourra pas refuser.

Tu vis dans un petit appartement juste à côté de ton cabinet dans le quartier Praider. De la guerre, il te reste un pistolet que tu conserves dans un coffre-fort de ton cabinet, avec tous les médicaments que tu possèdes.

Dans la maison de la famille Praider
Mathilde Praider, la veuve de 72 ans est une gentille femme, d'une grande simplicité. Elle est dépassée par les évènements et te remercie beaucoup pour ton aide. Toutes ces années, elle s'est occupée de vous avec douceur et vous envoyait de temps à autre un petit quelque chose là où vous étudiiez. Tu l'aimes beaucoup. Quant au personnel, on peut mentionner **Bernhard Obermeyer (45)**, responsable des domestiques, **Ursula Langen (65)**, la cuisinière, et **Hans (53)**, **Franz (45)**, **Matthäus (19)**, **Line (29)** et **Josephine (16).**

Dr méd. Matthias Cerny (41)

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Bibliothèque	70 %
Langue maternelle : allemand	85 %
Langues : latin	30 %
Médecine	65 %
Persuasion	45 %
Premiers secours	60 %
Sciences de la vie : pharmacologie	55 %
Trouver Objet Caché	70 %

Combat
- Armes à feu : armes de poing (automatique 9 mm) 30 %
  Dégâts 1D10
- Corps à corps : bagarre (poings) 50 %
  Dégâts 1D3

Autres
L'avocat juif Dr **Samuel Rosenthal (63)** s'est occupé toute sa vie des affaires juridiques de la famille Praider, pendant que le conseiller bancaire **Dr Merz (59)** prenait en main les aspects financiers. Ils sont tous les deux de bons amis d'Oskar Praider.

Tu vis depuis des années dans le quartier Praider, où tu as en partie grandi. Cela signifie que tu connais bien plus de monde qu'il n'en est décrit ici. Tu es libre d'en inventer d'autres et de les inclure dans le scénario. Tu connais bien sûr **Daniel Sommer (12)**, qui traîne dans la rue et sa mère, la prostituée **Judith (32),** connue dans tout le quartier, et qui, soit dit en passant, fréquente Anamalia. Il y a ensuite le policier **Möller (27)** et sa femme à nouveau proche d'accoucher, le criminel **Jakob (36)**, chez qui on peut tout obtenir si tant est que l'on puisse payer… ainsi que tous les habitants du quartier, car tu es leur médecin.

Remarques pour le jeu
Tu es un homme calme qui aspire à la tranquillité après les horreurs de la guerre. L'héritage te permettra d'offrir à Anamalia une vie agréable. Bien sûr, elle aussi va hériter d'une partie et rester ainsi indépendante, mais tu aimes ce trait de caractère. Tu vas essayer dans les prochains jours de lui déclarer ta flamme et lui prépares une soirée inoubliable. Cet amour est depuis des années le premier sentiment qui te donne l'impression d'être vivant et de briser les murs qui se sont érigés autour de toi lors de la guerre. Tu ne sais pas ce qui se passerait si cela devait mal tourner.



Feuille de personnage 5 : Anamalia Katharina von Plötzgen (30)

Tu es la nièce d'Oskar Praider et son infirmière. Tu vis dans la villa familiale dans le petit quartier de Munich dénommé Praider. Les usines Praider, pour les appareils d'optique et de mécanique fine, ont été fondées il y a quatre générations et leur dirigeant actuel est Oskar Praider que tu as empoisonné, comme tu le verras plus en détail ci-dessous. Tu es la fille d'un hobereau prussien ruiné. Élevée dans la pure tradition royaliste, le monde s'est écroulé pour toi lorsque l'empire prit fin en 1918. Grâce au financement de **Mathilde** et **Oskar Praider**, tu as pu entrer dans une école supérieure de jeunes filles qui devait te permettre d'accéder plus tard à un bon mariage. Depuis, tu as cependant refusé tous les prétendants et tu es considérée comme un cas désespéré et infréquentable dans les cercles d'élite de ta région d'origine.

Ton déplacement à Munich est tombé à point nommé et tu as servi en tant qu'infirmière de guerre. C'est au cours de ces années que tu as découvert ton penchant lesbien et ton amour pour la danse et le cabaret, une activité que tu n'aurais jamais pu connaître dans le milieu d'où tu viens. Pour financer ta vie, tu as emménagé chez ton oncle et ta tante à qui tu dois cacher ton vrai visage. S'ils le découvraient, ce couple très conservateur te chasserait de chez eux. Tu déclares continuer de travailler comme aide soignante, ce qui te permet de rester dehors la nuit. Il y a deux ans, tu as rencontré la prostituée **Judith Sommer (32)**, avec qui tu as développé une relation amoureuse. Elle a un fils de 12 ans, Daniel, très intelligent, et que tu aimes beaucoup. Vous ne voulez cependant pas l'emmener avec vous à Berlin et vous prévoyez de lui payer un bon internat. En effet, vous rêvez toutes les deux de vous rendre à Berlin pour y ouvrir un théâtre. L'héritage du vieux Praider tombe à point nommé. Tu le soignes depuis quelques mois, car il est très malade et actuellement proche de la mort. Dans son testament, il a été très généreux avec toi et ses quatre autres enfants adoptifs, comme il te l'a mentionné il y a plusieurs années. Cependant, Oskar Praider n'est pas encore décédé et le testament n'a pas encore été ouvert.

Ce matin, les choses ont mal tourné. Judith t'a demandé d'entrer dans la chambre du mourant. Elle ne t'a pas donné de raisons et refuse d'en parler. Vous vous êtes disputées. Pensant que le vieil homme dormait, tu l'as embrassée.

Cependant, il ne dormait pas. Ce midi, alors que tu étais seule dans sa chambre, il t'a adressé la parole en te traitant de tous les noms. Il t'a vue lorsque tu as embrassé Judith et, dans son délire, il a demandé à parler à son avocat Rosenthal pour modifier son testament. Il est hors de question qu'il transmette de l'argent à une lesbienne. À ce moment, tous tes rêves avec Judith et Berlin se sont effondrés. Dans la panique, tu as empoisonné Oskar Praider en mettant de l'arsenic dans sa boisson. Cela n'a pas été compliqué à organiser, car cette substance est utilisée pour tuer les rats. Le vieil homme n'en a plus pour longtemps et n'a pas eu l'occasion de modifier son testament. Tu as sauvé ton rêve, mais il a fait de toi une meurtrière.

Tu es une partisane de la monarchie et appartient à une société secrète, les corps francs royalistes bavarois, dont l'objectif est de restaurer la monarchie en Bavière et, à terme, en Allemagne. En raison de ta naissance, tu es la secrétaire de ce groupe qui se réunit de temps à autre dans l'arrière-chambre d'une auberge.

Autres personnes pertinentes dans ta vie, dans le quartier Praider :

Les autres enfants adoptifs et héritiers
Le pasteur **Johannes Grünmann (43)** est un pasteur dans les règles de l'art. Il ne semble jamais faire d'erreur, paraît intègre sur le plan moral, mais a apparemment un problème avec la vie qu'il mène. Judith t'a raconté qu'il compte parmi ses clients et qu'il s'est apparemment entiché d'elle. Il lui envoie des fleurs et des dessins, et vous vous amusez beaucoup de sa bêtise. Si sa femme et sa communauté apprenaient que leur pasteur rend régulièrement visite à une prostituée, ce serait la fin ! Cependant, vous gardez ce secret le temps d'hériter et de pouvoir vous enfuir toutes les deux. **Franz Xaver Stich (29)** est commissaire de police et un jeune homme très sympathique. Il semble fou de la femme du pasteur, Maria Grünmann. En tout cas, c'est l'impression qu'il donne. Il est certes policier, mais a toujours été délicat envers Judith ou toi lorsqu'il vous a trouvées dans les bars illégaux. À chaque fois, il vous a permis de sortir avant que les autres policiers n'arrivent pour appréhender tout le monde. Tu ne supportes pas **Rufus Bartholomäus Stamm (31),** imbu de lui-même, une vraie crapule.

Il vit comme toi sur la propriété, travaille dans l'usine et semble la gérer depuis qu'Oskar Praider décline. Le Dr **Matthias Cerny (41)** est le médecin du quartier, c'est un homme très gentil et tu l'apprécies beaucoup.

Dans la maison de la famille Praider
Mathilde Praider, la veuve de 72 an,s est une gentille femme, d'une grande simplicité. Elle est dépassée par les évènements. Après toutes ces années, tu as développé une certaine aversion pour elle, sa façon simpliste de penser, sa manière de parler idiote et sa vision du monde. Tu ne peux plus la supporter, mais tu ne le montres pas. Quant au personnel, on peut mentionner **Bernhard Obermeyer (45)**, responsable des domestiques, **Ursula Langen (65)**, la cuisinière, et **Hans (53)**, **Franz (45)**, **Matthäus (19)**, **Line (29)** et **Josephine (16)**. Tu t'entends bien avec eux, à l'exception de la cuisinière qui semble te considérer comme une menace pour sa domination en tant que femme de maison.

Autres
L'avocat juif **Dr Samuel Rosenthal (63)** s'est occupé toute sa vie des affaires juridiques de la famille Praider, pendant que le conseiller bancaire **Dr Merz (59)** prenait en main les aspects financiers. Ils sont tous les deux de bons amis d'Oskar Praider. Dans le quartier, **Dietmar Herrlich (54)**, contremaître dans les usines Praider, est également important et connu. Il peut rentrer et sortir de la maison comme bon lui semble. **Jakob** mérite aussi d'être mentionné. Il contrôle la criminalité dans le quartier et décide du destin de Judith. De plus, la plupart des boîtes dans lesquelles tu te rends si souvent lui appartiennent.

Tu vis depuis des années dans le quartier Praider, où tu as en partie grandi. Cela signifie que tu connais bien plus de monde qu'il n'en est décrit ici. Tu es libre d'en inventer d'autres et de les inclure dans le scénario.

Remarques pour le jeu
Tu as empoisonné Oskar Praider avec de l'arsenic. Mais cela ne fait rien, car ta vie entière n'est faite que de combats. Tu veux l'argent, tu en as besoin, et tu as besoin de Judith pour ton bonheur et ta vie. Malheur à celui, homme ou femme, qui se met en travers de ton chemin, de ton amour ou de tes rêves.



Anamalia Katharina von Plötzgen (30)

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Discrétion	50 %
Écouter	35 %
Persuasion	60 %
Pratique artistique : danse de salon	50 %
Premiers soins	60 %
Sciences de la vie : pharmacologie	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

Combat

• Corps à corps : bagarre (poings)	50 %
Dégâts 1D3	



Le sanatorium

UN SCÉNARIO POUR *L'APPEL DE CTHULHU* DE KEITH HERBER

Les investigateurs sont invités par un vieil ami sur une île isolée où il dirige un sanatorium. Mais à leur arrivée, les choses ont déjà bien changé…

À l'affiche

Dr Brewer

Depuis déjà un certain temps, le Dr Brewer réalise, dans son sanatorium réservé aux familles huppées, des expériences particulières sur des patients moins fortunés et sous prétexte d'altruisme, ce qui l'a conduit progressivement vers le Mythe de Chtulhu. Mais il n'est actuellement plus qu'un cadavre de plus dans son établissement.

Allen Harding

Patient du Dr Brewer et poète, il se mit à dessiner une nuit, sous l'influence de voix qu'il était seul à entendre, une porte sur le mur de sa chambre avec son propre sang. Cette ouverture se révéla bien réelle et permit à une entité dévoreuse d'énergie vitale de pénétrer dans notre monde.

Charles Johnson

Force de la nature et aide soignant, il a sombré lui-même dans la folie à la vue de la créature et est désormais possédé par elle. Il est l'auteur des différents meurtres perpétrés dans le sanatorium que les investigateurs ne vont pas tarder à découvrir et se cache actuellement dans la forêt, mais ne va pas sûrement tarder à revenir…

En quelques mots…

Arrivés sur une île isolée pour un séjour s'annonçant de tout repos, les investigateurs vont être immédiatement plongés dans le drame : le Dr Brewer qui les a invités gît désormais mort dans son bureau, tandis que d'autres cadavres jonchent les sols du sanatorium qu'il dirigeait. Des fous errent, encore plus hagards que d'habitude. Mais l'abattement et l'incompréhension passés, il faudra aux investigateurs enquêter et s'engager dans une course contre la montre afin d'annihiler ce qui est à l'origine de ce drame.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont invités sur l'île par le Dr Brewer, mais les raisons de cette invitation (qu'elle soit d'ailleurs pour le groupe ou individuelle) peuvent varier en fonction des professions disponibles :

- Un médecin peut le connaître personnellement ;
- Un autre peut être un ami ou un parent du docteur ;
- etc.

Enjeux et récompenses

- Affronter du mieux possible les horreurs présentes dans le sanatorium et de manière plus générale sur l'île ;
- Comprendre ce qui est à l'origine du massacre ;
- Défaire l'entité venue d'un autre monde qui l'a provoqué.



Ambiance

Isolés sur une île où vient de se dérouler un massacre, les investigateurs se retrouvent prisonniers de l'endroit sans espoir de pouvoir repartir avant plusieurs jours. Ils devront se battre, affronter des fous qui pourraient bien cependant révéler quelques indices cryptiques, et défaire une créature dévoreuse d'énergie vitale amenée sur Terre par l'un des patients du sanatorium.

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	**horreur lovecraftienne**
Difficulté	éprouvé
Nombre de joueurs	de 3 à 5
Type de personnages	compétences médicales et psychologiques conseillées
Époque	1920's



Cela semblait plutôt attirant de prime abord : rendre visite à un vieil ami quelques jours sur une île proche de la côte et en profiter pour se détendre un peu. Malheureusement, les vacances ne sont pas toujours aussi reposantes que ce qu'on pourrait espérer.

Ce scénario se déroule sur une petite île située près de la côte de la Nouvelle-Angleterre, sur laquelle se trouve un sanatorium élitiste destiné à des pensionnaires aisés. Il a été fondé par le Dr Aldous Brewer, un médecin exceptionnel aux méthodes peu orthodoxes quand il s'agit de traiter la psyché humaine.

Le Dr Brewer a invité les investigateurs à visiter l'île. Les raisons de cette invitation peuvent être multiples. Si l'un d'entre eux est médecin, il peut être un ancien ami de promotion ou un collègue du docteur.

Dans le groupe, il peut également y avoir un journaliste invité pour écrire un article concernant ses travaux en cours. Une autre possibilité est que l'un des investigateurs soit un ami ou un parent d'Aldous et qu'il soit tout simplement invité à passer des vacances sur cette île reculée, mais agréable. Dans tous les cas, il n'est pas difficile de trouver une raison plausible justifiant le séjour du groupe.

Le scénario est également adapté à un groupe de nouveaux investigateurs qui ne se connaissent pas encore. Ils sont alors invités indépendamment les uns des autres et l'aventure commence avec leur rencontre sur le bateau qui les emmène sur l'île.

Bien que non essentielles, les compétences *Psychologie*, *Psychanalyse* et *Médecine* sont un grand avantage. Si le gardien le souhaite, il peut ajouter au groupe un PNJ qui les accompagnera : le Dr Henry Tiller.

Ses caractéristiques et attributs se trouvent à la fin du scénario.

Informations pour les investigateurs

Les investigateurs obtiennent une invitation du Dr Brewer au début du scénario. Vous en trouverez un exemple type en annexe (**Document 1**, p.205). L'invitation se fait sous forme épistolaire, car il n'y a pas de ligne téléphonique sur l'île. Un bateau postal distribue le courrier une fois par semaine.

Les investigateurs savent que le Dr Brewer dirige le North Island Sanatorium depuis sept ans et que, du point de vue financier, tout se passe bien. Les patients viennent de familles riches et la plupart d'entre eux sont envoyés ici pour dissimuler leur maladie à la presse et au public (ainsi que le comportement inapproprié induit par leur état).

Grâce à ces bonnes rentrées d'argent reçues de ces patients privés, le Dr Brewer a la possibilité d'accepter certains cas par intérêt purement scientifique, sur lesquels il effectue des expériences en psychothérapie. Les résultats qu'il a publiés récemment dans des revues spécialisées lui ont valu de sévères critiques.

L'un des investigateurs, ou même plusieurs d'entre eux, peuvent déjà avoir pris connaissance de cet article « scandaleux » du Dr Brewer. Les investigateurs ayant des compétences en médecine peuvent effectuer un test de *Connaissance*, tous les autres assortis d'une réussite spéciale. En cas de succès, l'investigateur correspondant reçoit le **Document 2** comportant les extraits de l'article du docteur. Dans cet article, ce dernier décrit des images mythiques étranges, mais fascinantes, qui sont sorties du subconscient de certains patients.

Même s'il a reçu des paroles de réconfort de certaines personnes, il a été descendu en flèche par la plupart.

Aperçu du scénario

Les investigateurs se dirigent vers un vrai cauchemar. Lorsqu'ils arrivent sur l'île, il fait déjà sombre. Au loin, ils aperçoivent les lumières chaudes du sanatorium, en haut de la falaise. Ebenezer laisse les investigateurs prendre de l'avance et reste sur le pont pour amarrer le bateau. Le sanatorium semble accueillant. Cependant, les investigateurs sont reçus non pas par le docteur, mais par les pensionnaires… L'un d'eux attaque même le groupe dès son arrivée. Dans le bâtiment, ils constatent que la totalité du personnel médical ou presque, y compris le Dr Brewer, a été assassinée de manière effroyable et que tous les patients se baladent librement. Au même moment, Ebenezer est tué aussi. Le bateau, seul moyen de fuir l'île, est détaché et s'éloigne de la côte. Le dernier survivant du personnel médical, touché par une folie meurtrière, parcourt l'île avec sa hache à la recherche de nouvelles victimes, pendant qu'une horreur en éclosion continue de se développer dans un phare abandonné et forge des plans machiavéliques.

Thérapie

Le mot « Thérapie » désigne dans ce scénario les différents traitements que les patients suivent dans le sanatorium.

Il peut s'agir de psychanalyse, d'administration de médicaments, de drogues expérimentales ou d'un mélange de tout cela. En plus de la psychanalyse, la compétence (optionnelle) Hypnose peut être utilisée (voir le livre de règles). Si les investigateurs veulent exploiter les indices que pourront leur donner les pensionnaires, ils doivent trouver la thérapie adaptée à chacun d'entre eux.

Un personnage peut tout d'abord appliquer la Psychologie pour en savoir plus sur l'état mental du patient (folie des grandeurs, maniaco-dépressif, suicidaire, etc.). Parfois, ces états sont induits par un problème physique (sénilité, alcoolisme), ce qui peut être diagnostiqué en réussissant un test de *Médecine*.

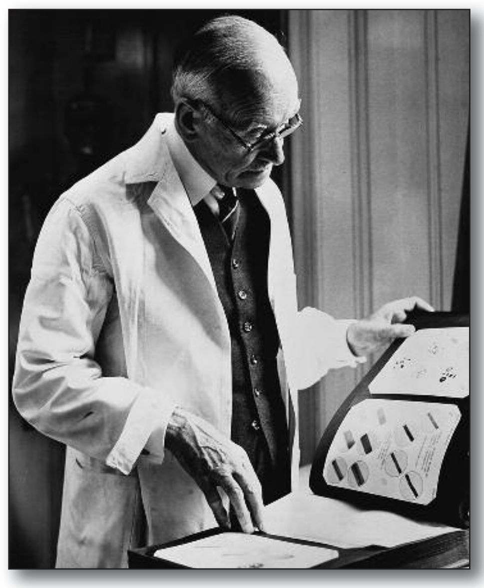
L'étude des dossiers des patients dans les documents du Dr Brewer donne également un aperçu de l'historique du malade.



Les perspectives de détente peuvent être oubliées

Trame du scénario

Les investigateurs se sont préparés à une escapade de cinq jours. Le scénario commence sur un petit bateau à moteur piloté par Ebenezer Waite (voir le paragraphe « Trajet jusqu'à l'île »).



La réputation du Dr Brewer dans le milieu spécialisé est écornée

Peu après l'ouverture du North Island Sanatorium, le Dr Brewer commença à approfondir ses études. *A priori* par altruisme, il recherche des patients d'établissements publics ou même de prisons qu'il héberge pour mener à bien ses expériences.

Ce qu'il découvrit au cours de ses thérapies concernait le Mythe de Cthulhu et, au bout de quelque temps, il acheta même un livre pour poursuivre ses recherches, une version anglaise du *Manuscrit de Castro*. Dans l'article scientifique publié, il ne révèle presque rien de l'ampleur qu'il décèle derrière tout cela.

L'un des patients du Dr Brewer, un poète du nom d'Allen Harding, sombra dans la folie à cause d'une voix qu'il était le seul à entendre. De plus, d'horribles choses le hantaient dans ses rêves. Sous l'influence des voix, il se mit à dessiner dans la nuit, avec son propre sang, une porte dans le mur de sa chambre. L'une des créatures qui lui parlaient depuis si longtemps passa par cette porte.

Cependant, la vue de cette entité priva Harding du restant de sa raison et il ne put qu'assister, pétrifié et balbutiant, à l'entrée de cette chose dans notre monde. La créature est constituée de bulles lumineuses et son but est de rester sur Terre pour se repaître de toutes les formes de vie locales possibles, puis de quitter à nouveau la planète lorsque son étape de développement suivante sera proche.

Bien que la chose soit en mesure de dévorer seule une autre vie, elle est très sensible à l'environnement de notre planète. Elle préfère donc éviter la lumière du soleil et l'air salé, et laisser faire le travail à un serviteur qui exécute les rituels d'offrandes afin de se délecter, lors de son sacrifice, de la force vitale (POU) de la victime.

Son serviteur actuel est l'ancien aide soignant Charles Johnson, actuellement possédé. Elle utilise ce pauvre hère pour chasser et tuer les humains qu'elle convoite.

Harding, le premier serviteur choisi par la créature, s'est avéré inutile, car sa santé mentale n'a pas supporté la vue de son nouveau dieu.

Lorsque Johnson, un vrai géant, entra dans la pièce à ce moment pour s'assurer que tout était en ordre, la vue de l'entité le fit sombrer dans la folie et il devint son esclave.

Les meurtres effroyables que les investigateurs découvriront rapidement ont tous été commis par Johnson. Après avoir tué tout d'abord son collègue Bobby Birch et l'infirmière Catherine Ames, il est allé à l'étage et s'en est pris au Dr Brewer dont il exécuta le sacrifice selon les instructions de la cruelle entité extraterrestre.

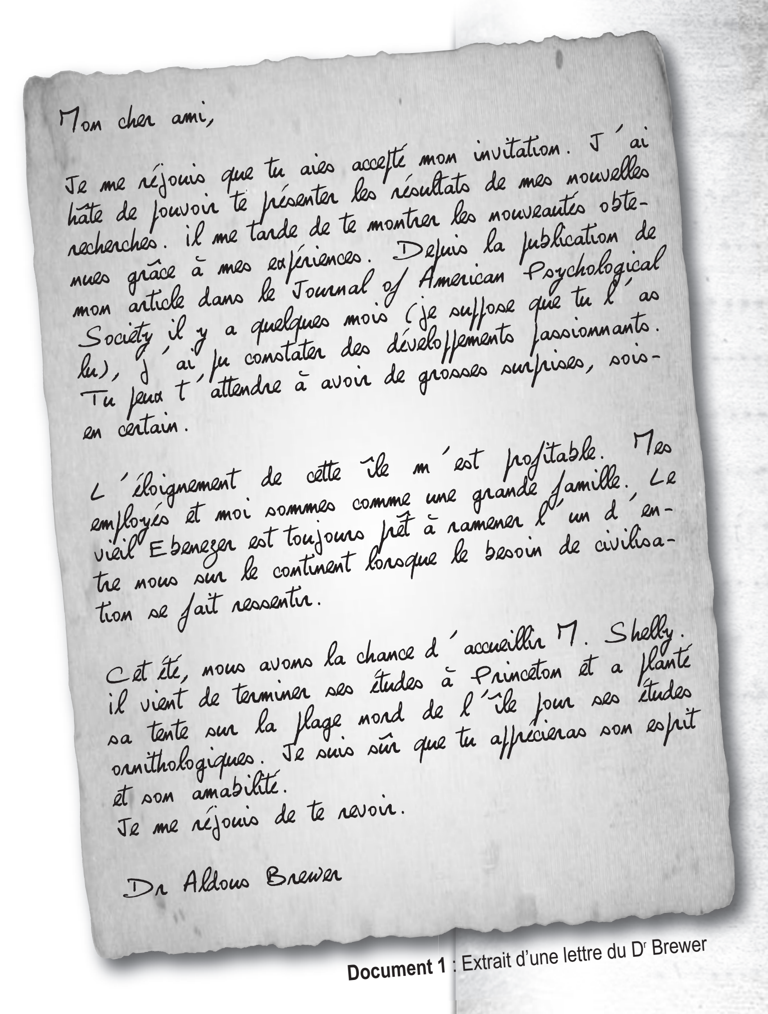
La créature était entre-temps arrivée au rez-de-chaussée, à la recherche d'une sortie. Lorsqu'elle rampa dans la buanderie, elle toucha par inadvertance Melba, la bonne totalement horrifiée qui s'était cachée ici. La vie de la jeune femme fut littéralement aspirée par le bas de son corps avant que l'entité ne sorte par la porte arrière et ne disparaisse dans la nuit.

Une fois dehors, elle se dirigea vers le nord, dans la direction d'un phare abandonné, un abri qu'elle pensait être sûr. Pendant son déplacement, elle absorba la force vitale faiblissante du Dr Brewer.

Ce processus d'alimentation fait émaner d'elle une lumière chaude que les investigateurs ont aperçue. Elle se trouve à présent au deuxième étage du phare, où elle attend son prochain repas.

Après avoir tué le Dr Brewer dans son bureau, Johnson libère tous les patients.

Il fuit ensuite, portant encore ses vêtements couverts de sang, prend une grande hache dans la remise et se met en route. Johnson se cache actuellement dans la forêt et attend l'obscurité pendant laquelle il s'attaquera à d'autres victimes sous l'influence du monstre…



Mon cher ami,

Je me réjouis que tu aies accepté mon invitation. J'ai hâte de pouvoir te présenter les résultats de mes nouvelles recherches. il me tarde de te montrer les nouveautés obtenues grâce à mes expériences. Depuis la publication de mon article dans le Journal of American Psychological Society il y a quelques mois (je suppose que tu l'as lu), j'ai pu constater des développements passionnants. Tu peux t'attendre à avoir de grosses surprises, sois-en certain.

L'éloignement de cette île m'est profitable. Mes employés et moi sommes comme une grande famille. Le vieil Ebenezer est toujours prêt à ramener l'un d'entre nous sur le continent lorsque le besoin de civilisation se fait ressentir.

Cet été, nous avons la chance d'accueillir M. Shelly. il vient de terminer ses études à Princeton et a planté sa tente sur la plage nord de l'île pour ses études ornithologiques. Je suis sûr que tu apprécieras son esprit et son amabilité.
Je me réjouis de te revoir.

Dr Aldous Brewer

Document 1 : Extrait d'une lettre du Dr Brewer

Ce qui va se passer

Les investigateurs vont probablement constater assez tôt qu'Ebenezer a été tué et que le bateau, leur seul moyen de revenir sur la terre ferme, n'est plus attaché et qu'il s'est éloigné de la côte. Sur l'île, il n'y a pas de radio. Le groupe est pour l'instant prisonnier. Les gardes-côtes finiront bien par venir à un moment donné, mais cela ne sera pas avant quelques jours.

La nuit au cours de laquelle les investigateurs arrivent sur l'île, Johnson tue le jeune ornithologue Shelly, qui campe sur la côte nord. Les investigateurs entendent certainement le chant rituel bruyant et les cris agonisants de la victime, Johnson concentre ensuite son attention sur le sanatorium, le seul autre endroit de l'île ayant des victimes potentielles. Les pensionnaires font confiance à Johnson et, si les investigateurs ne l'en empêchent pas, celui-ci les attire vers l'extérieur ou les enlève pour les donner en offrande à la créature extraterrestre. Lorsqu'il en a l'occasion, il s'attaque aux investigateurs pour les sacrifier. Il préfère en effet tuer des étrangers plutôt que ses anciens protégés.

Il ne devrait pas être trop difficile pour le groupe de tuer Johnson ou de le capturer. L'horreur réelle ne commence qu'ensuite.

Puisque la créature craint la lumière du jour, mais qu'elle veut impérativement terminer sa transformation, elle attend la tombée de la nuit pour quitter son phare.

Elle parcourt l'île, engloutit en passant toutes les formes de vie qu'elle trouve sur son passage et commence à investir le sanatorium.

Il existe des moyens de détruire la créature. Si personne ne la retient, elle se gave jusqu'à être rassasiée et changer de forme. Si cela se produit, tous les survivants de l'île sont en danger, car ils risquent d'être tués lors de la violente transformation.

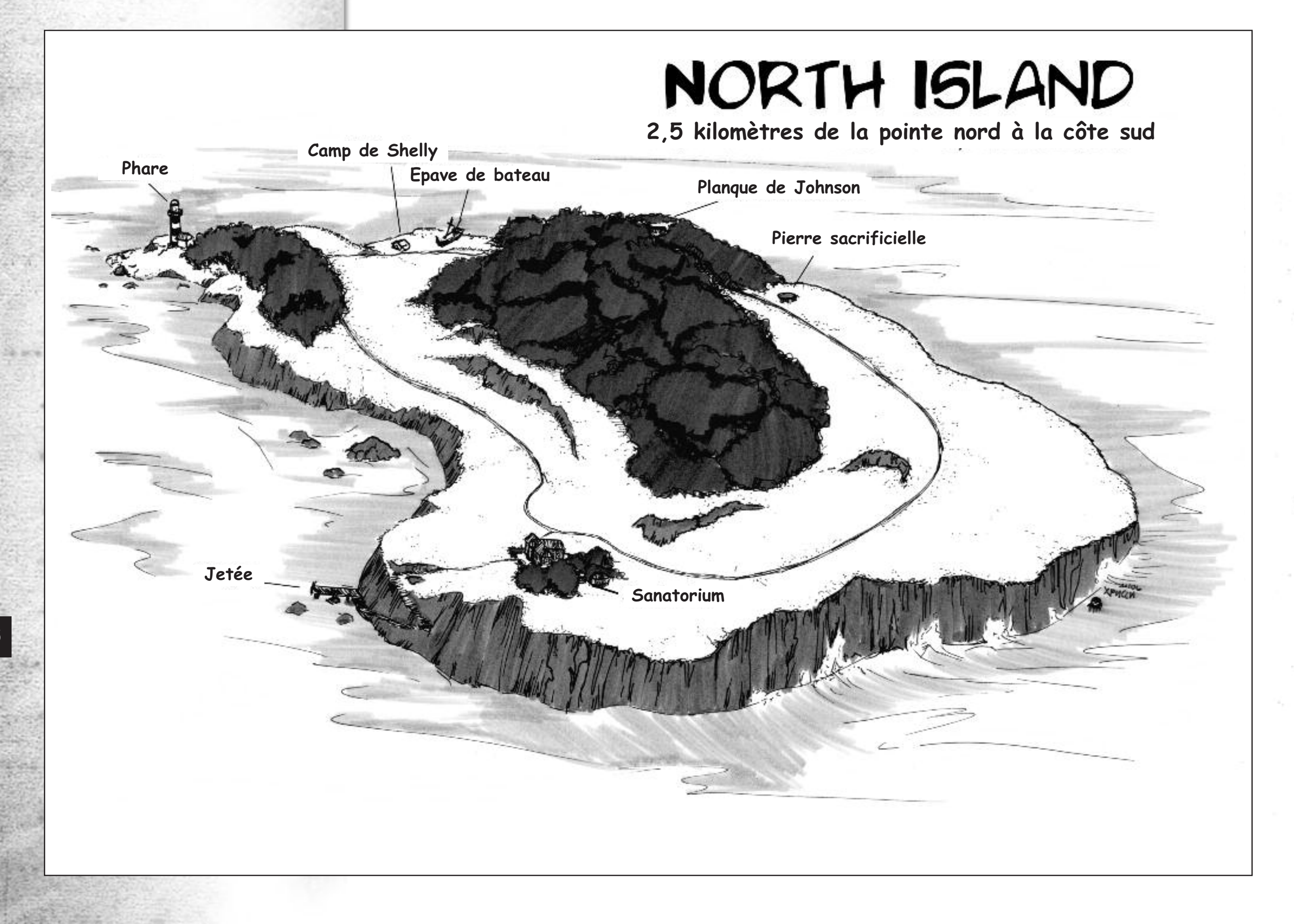
Le gardien doit utiliser le nombre d'offrandes pour faire avancer le jeu. Johnson ne devrait pas dépasser les deux victimes par nuit au maximum.

Le scénario est fait de sorte que le groupe soit occupé par les problèmes les plus divers pendant au moins trois à quatre jours avant le point culminant.

Les patients

Le personnel du sanatorium est mort ou a disparu, et les pensionnaires vaquent librement à leurs occupations dans le bâtiment. Outre le rassemblement d'indices et l'examen des cadavres, les investigateurs doivent également s'occuper des patients du Dr Brewer. Dans les dossiers rangés dans son bureau se trouvent les descriptions de leurs maladies, ainsi que les méthodes de traitement correspondantes.

Certains pensionnaires sont dangereux, d'autres non ; certains peuvent aider le groupe tandis que d'autres ont besoin de leur dose régulière de médicaments pour ne pas venir s'ajouter aux problèmes déjà existants. Tous sont sous le choc et tendent à nier l'évidence des évènements tragiques. Ils affirment que les morts « dorment », travaillent quelque part, ou ont trouvé un moyen de rejoindre le continent. Il est possible de les amener à raconter ce qui s'est passé la nuit passée, mais il faut pour cela trouver la thérapie adéquate (test de *Psychanalyse*). Les patients sont une source d'information importante, car ce sont les seuls témoins des horreurs qui se sont déroulées dans le sanatorium.



Une jeune femme du nom de Darlene, l'une des patientes, est même la gardienne de secrets ancestraux bien différents. Le gardien dispose en annexe de la description des patients comportant une indication des effets impliqués par les tests des investigateurs en *Psychologie*, *Psychanalyse* ou encore *Médecine*.

Les patients du Dr Brewer logent sur deux étages. Les patients privés résident dans des pièces confortables du rez-de-chaussée, dans l'aile consacrée aux patients ; les patients « spéciaux » se trouvent à la cave. Ce sont les cas nécessitant des soins permanents, voire des cas désespérés sur lesquels le Dr Brewer a effectué ses thérapies expérimentales.

Le gardien dispose les patients comme bon lui semble, dans la mesure où son choix est pertinent. S'il pense que le scénario nécessite, à un certain moment, un peu plus d'action ou de complications, il peut tout simplement laisser s'échapper l'un d'entre eux, qui attaque alors les investigateurs ou un autre pensionnaire, ou qui tente de se suicider ; tout cela en cohérence avec le malade sélectionné.



Le sort des patients est à présent entre les mains des investigateurs

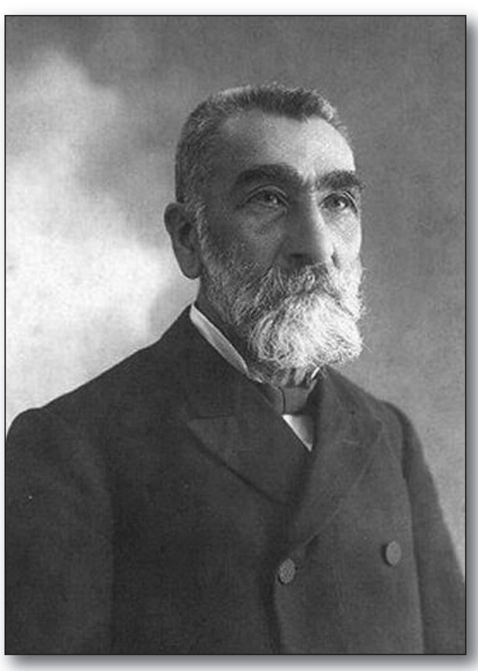
Trajet jusqu'à l'île

Les investigateurs sont amenés sur North Island par Ebenezer Waite dans un petit bateau à moteur. Ebenezer est un homme de plus de 80 ans qui a passé toute sa vie en mer. Pendant sa jeunesse, il a voyagé dans le monde entier et a vécu de nombreuses choses étranges (c'est du moins ce qu'il raconte). Partiellement à la retraite, il est un peu l'homme à tout faire dans le sanatorium, où il demeure également. Si des informations lui sont demandées concernant le Dr Brewer, son visage s'illumine et il parle chaleureusement du docteur, du personnel et du sanatorium, tout cela dans des termes très élogieux. Il est bien payé, bien nourri et n'a pas à se plaindre.

Parfois, il mentionne des choses étranges qu'il aurait vues en mer ou dans des ports étrangers. S'il réussit à éveiller la curiosité des investigateurs, il commence à raconter des histoires fabuleuses qui semblent au premier abord en corrélation avec le Mythe de Cthulhu, mais qui se révèlent être finalement des anecdotes (relativement) profanes.

Il parle par exemple de sirènes qui font penser aux Profonds, mais qui deviennent finalement de « vraies » sirènes. Une longue et pénible expédition dans la jungle à la recherche d'un « temple fantastique empli d'or et habité par une divinité » finit par la découverte de la hutte d'un commerçant vivant parmi des autochtones qui le vénèrent comme un dieu. Ebenezer est capable de parler sans relâche et les deux heures que dure la traversée sont vite passées.

Ebenezer porte autour du cou, en pendentif sur une chaîne, un petit Signe des Anciens (taillé dans un coquillage). Il ne sait rien du pouvoir de cet objet, qui lui a été offert il y a longtemps par un ami marin (voir le **Document 9** que l'on peut trouver dans la hutte d'Ebenezer). Ce petit talisman n'est pas du tout visible et Ebenezer ne le mentionne pas.



Ebenezer, le vieux loup de mer

Blanche accueille les investigateurs

Arrivée sur l'île

Ebenezer manœuvre le bateau d'une main sûre. Il accoste, saute habilement à terre et amarre le bateau si rapidement qu'il est même aussitôt en mesure d'aider les passagers à descendre. Il fait déjà sombre et le soleil a disparu derrière l'horizon. Comme toutes les nuits à cette époque de l'année, un léger brouillard recouvre l'île. Au bout du ponton, la pente est abrupte et l'on voit les lumières chaudes du sanatorium sur les hauteurs. Dominant la falaise, du côté sud de l'île, le style géorgien du bâtiment semble pouvoir résister à toutes les tempêtes.

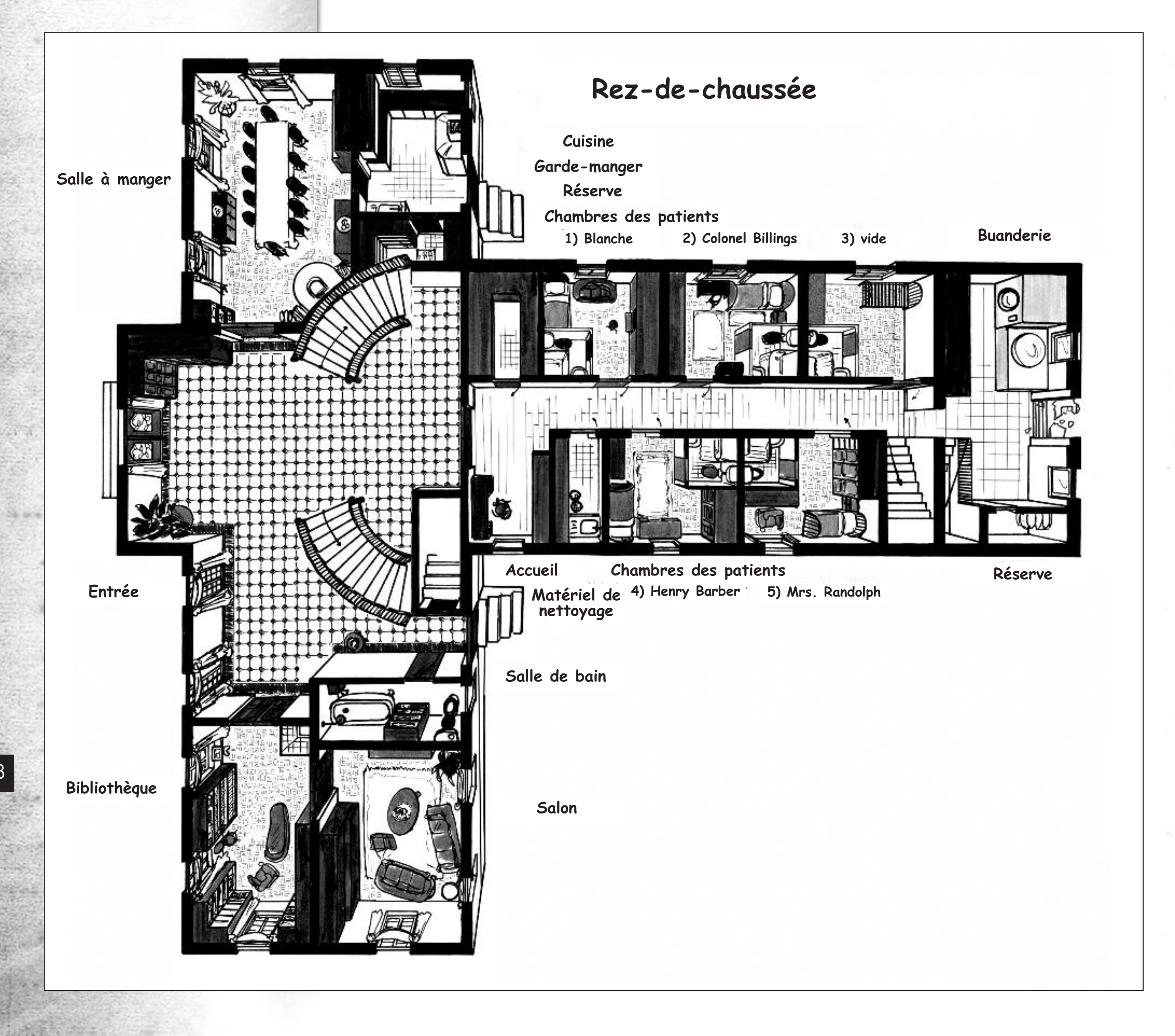
Ebenezer s'excuse auprès du groupe en leur disant qu'il ne peut pas les accompagner plus loin, car il doit ranger le bateau dans la remise. Un escalier taillé dans la pierre conduit à l'établissement. Cet escalier a été terminé il y a peu et permet une ascension plus sûre, mais aussi plus fatigante.

Ebenezer propose au groupe de leur rapporter leurs affaires plus tard s'ils le souhaitent.

Le sanatorium

Si les investigateurs frappent à la porte d'entrée, ils entendent aussitôt la voix de la patiente Blanche Richmond. Elle crie : « Toujours avec calme, j'arrive. J'arrive ! » Au moment où Blanche, les cheveux gris dressés dans tous les sens, ouvre la porte, Leonard Hawkins (qui se baladait jusqu'ici dans le nord de la propriété) arrive et tente d'attaquer l'un des investigateurs, si possible une femme.

Cependant, Leonard est un attaquant bien maladroit et, même s'il réussit à mettre l'investigateur au sol, il ne lui fera pas grand mal avant que le reste du groupe ne le parvienne à le maîtriser. Si l'un des investigateurs réussit un test d'*Écouter*, il l'entend venir et les investigateurs sont donc préparés à son arrivée. Si le test est raté, le groupe ne le remarque qu'au dernier moment et ne peut pas l'empêcher de porter son attaque. Lors de la contre-attaque, il se rend rapidement et commence à pleurer. Leonard doit donc être facile à calmer.





Le sanatorium régalien de North Island

Blanche le gronde sévèrement et accueille le groupe : « *Le Dr Brewer fait une petite sieste à l'étage et pour l'instant, c'est moi qui suis de garde* », déclare-t-elle. « *Attendez ici s'il vous plaît.* » Elle montre la direction de la bibliothèque et conduit Leonard vers l'aile des patients. Au niveau de la porte, elle s'arrête un instant et dit : « *N'entrez pas dans la salle à manger, nous avons malheureusement eu un petit incident.* » Si personne ne la retient, Blanche disparaît avec Leonard dans l'aide des patients et referme la porte derrière elle.

Remarque : idéalement, les investigateurs ne doivent *pas* réaliser que Blanche Richmond est une patiente. Leur surprise sera d'autant plus grande lorsqu'ils entreront dans sa chambre…

Le rez-de-chaussée

Les portes qui séparent l'aile des patients du foyer et de la buanderie sont très épaisses et dotées de solides cadenas (FOR 20). La porte qui donne sur les escaliers menant à l'étage est de même facture. À l'arrivée du groupe, la porte entre la buanderie et l'aile des patients est verrouillée.

Foyer : superbement carrelé, il arbore un lustre qui descend depuis le plafond de l'étage. Deux escaliers très larges, dans le plus beau style fédéraliste, conduisent en haut. Tous les murs de l'établissement sont décorés de frises en gypse représentant diverses sortes de guirlandes florales. Sur les hauts plafonds et les tablettes de cheminée, on trouve le même type d'ornementation.

Salle à manger : simple avec une longue table et des chaises, pouvant accueillir douze personnes.

Cuisine : possibilités de cuisiner pour plus d'une douzaine de personnes. Tous les ustensiles se trouvent dans une armoire en bois fermée à clé (on pense alors que Blanche dispose d'une clé pour cette armoire).

Garde-manger : aliments stockés en grande quantité.

Bibliothèque : toutes sortes de livres se trouvent sur les étagères. La pièce est confortable. Darlene est assise sur un canapé et est plongée dans une édition illustrée de l'*Enfer* de Dantes. Si quelqu'un lui adresse la parole, elle rétorque : « *Chut ! Nous sommes dans la bibliothèque !* », et refuse d'adresser la parole au groupe.

Salon : joliment décoré. Les investigateurs constatent aussitôt que les objets sur les tables ont été dérangés. Deux jambes en collant blanc dépassent de derrière un canapé, les pieds orientés vers le plafond. Ces jambes appartiennent à Catherine Ames, dont le corps, hors de vue, repose au sol, visage contre terre. Une grosse flaque de sang s'est formée sur le tapis, sous sa tête, mais la cause de sa mort n'est pas discernable au premier coup d'œil. Si le cadavre est retourné, les investigateurs voient alors la poignée brillante d'une paire de ciseaux qui sort de son orbite gauche. La vue de ce visage entraîne une perte d'1/1D3 points de SAN.

Pièce de stockage : cagibi imposant contenant des couvertures, des draps, des fournitures et autres éléments.

Conciergerie : bureau en bois avec chaise. Actuellement, l'aide soignant Bobby est affaissé sur sa chaise. Sa tête a été tournée

de telle sorte qu'il regarde vers l'arrière et qu'elle pend avec un angle étrange. Aucun test de compétence n'est nécessaire pour constater que la nuque est brisée. La vue de ce corps coûte 1/1D3 points de SAN. Au mur se trouve un tableau sur lequel est accroché l'ensemble des clés du bâtiment.

Armoire de nettoyage : pour les ustensiles de nettoyage, serpillières, etc. Sur l'intérieur de la porte, un planning de travail est accroché. Tous les patients capables d'effectuer des tâches ménagères doivent aider au nettoyage et à la cuisine.

Chambres des patients : bien ordonnées et confortables. Chaque pièce possède des toilettes, un lavabo et une douche. La plupart des pensionnaires ont amené leurs vêtements, leurs propres meubles et parfois même des œuvres d'art. Bien qu'ils soient autorisés à se déplacer librement dans le bâtiment durant la journée, ils sont enfermés dans leur chambre à partir de 22h environ. Les portes sont très résistantes (FOR 22) et sont dotées d'une grande fenêtre renforcée. Chaque pièce dispose d'une fenêtre donnant sur l'extérieur, mais à barreaux (FOR 40), depuis laquelle on peut regarder la propriété. Si les patients ont besoin de quelque chose au cours de la nuit, toutes les pièces sont équipées d'un bouton qui déclenche une sonnerie dans les chambres de Johnson (à la cave) et du Dr Brewer (à l'étage).

- **N°1 :** Chambre de Blanche.
- **N°2 :** Chambre du Colonel Crandall Billings. M. Billings ne quitte que très rarement cette pièce et s'y trouve actuellement.
- **N°3 :** Vide.
- **N°4 :** Chambre de Henry Barber. Il fait à présent un somme dans son lit.
- **N°5 :** Mme Randolph. Elle est assise dans un fauteuil près de la fenêtre et regarde les environs du sanatorium. Dès qu'elle aperçoit les investigateurs, elle se lève d'un bond et commence à parler de créatures ressemblant à des chauves-souris qui volètent à la fenêtre. Il y a longtemps qu'elle aurait dû avoir sa prise de médicament et si personne ne s'occupe d'elle rapidement, elle devient hystérique.

Buanderie : cette pièce contient une grosse machine à laver et un séchoir, ainsi qu'une armoire (FOR 12) où sont rangés les camisoles de force, le linge, et bien d'autres choses encore. La porte arrière a été arrachée de ses gonds et se trouve à l'extérieur, sur le sol.

Melba, la bonne, est assise par terre, le dos appuyé contre la machine. Ses yeux sont fixes, sans expression, et sa bouche est grande ouverte. Elle ne semble pas avoir reçu de blessures sur le haut du corps, mais ses jambes et ses pieds ne sont plus que des bâtons noirs et desséchés, des membres flétris dont la peau parcheminée laisse entrevoir les os en dessous. Il n'y a presque pas de sang au sol, car ses vaisseaux sanguins ont été cautérisés au contact de la créature.

Cette vision d'horreur fait perdre 1/1D4+1 points de SAN. Même si l'investigateur y est préparé, il perd tout de même 1/1D2 points. Melba a été blessée accidentellement par la créature lors de sa fuite du sanatorium dans la nuit. Elle décèdera dans la nuit sans avoir prononcé un seul mot, excepté en cas de réussite d'un test de *Psychanalyse*. Dans ce cas, elle crie à plusieurs reprises : « *Ça ! Ça !* » et meurt d'une crise cardiaque.

Un examen un peu plus approfondi de la pièce et un test de *Trouver Objet Caché* permettent de découvrir de légères traces de brûlure sur le seuil de la porte, au sol et dans les escaliers, qui proviennent de la créature.

Si les investigateurs sortent, ils trouvent les autres bâtiments décrits dans le paragraphe « La propriété ».

L'étage

Il abrite les chambres de la plupart des employés, ainsi que le bureau du Dr Brewer, les salles d'examen et les salles d'opération.

Chambres pour les invités : ces trois chambres sont pour le groupe de visiteurs. Elles ont été nettoyées et préparées pour leur arrivée. Bienvenue à North Island !

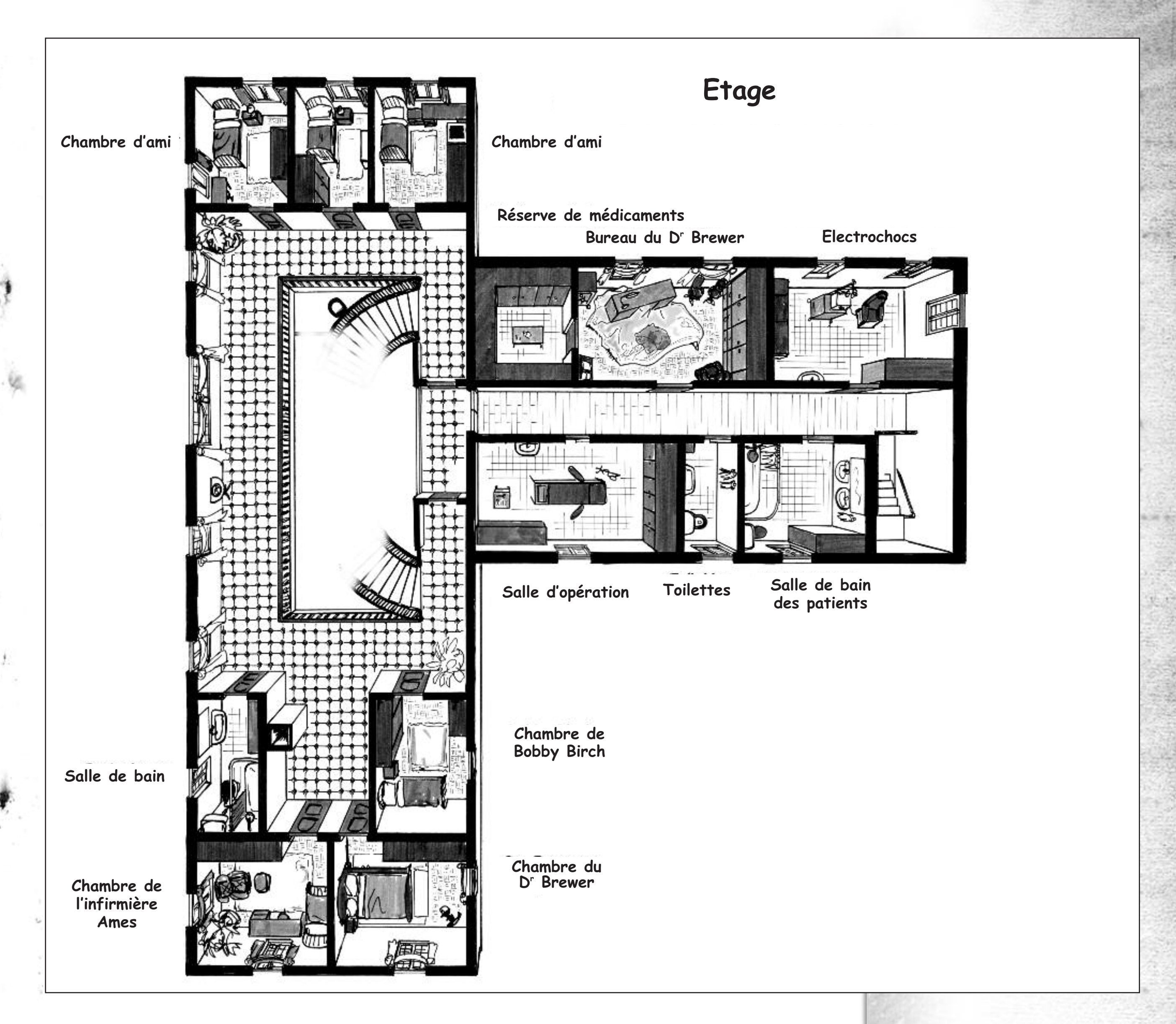
Chambre de l'infirmière Catherine Ames : rien de particulier à trouver ici.

Chambre de Bobby Birch : rien d'intéressant ici.

Chambre du Dr Brewer : au premier coup d'œil, il ne semble rien y avoir de particulièrement intéressant. Cependant, si quelqu'un ouvre le premier tiroir de sa table de nuit, il trouve sur un morceau de papier avec collés dessous les chiffres 32-46-21.

C'est la combinaison du coffre-fort du bureau. Avec un test de *Trouver Objet Caché*, les investigateurs peuvent découvrir sous le lit une paire de chaussons de femme, qui appartient à Catherine Ames.

Bureau du Dr Brewer : dans cette pièce se trouve le cadavre mutilé du Dr Brewer, sacrifié par le gardien Johnson pour assouvir la faim de la créature.



Le mobilier a été poussé contre les murs et le docteur a apparemment été cloué au sol, au niveau des mains et des pieds. Un symbole mystérieux et non identifiable a été peint sur son front et il semblerait que ses bras et ses jambes aient été séparés ultérieurement avec une scie se trouvant actuellement par terre. Le Dr Brewer a été éviscéré et le précieux tapis oriental sur lequel il est allongé est gorgé de sang. Les viscères décorent la chambre telles des guirlandes. Cette scène entraîne une perte d'1/1D6 points de SAN.

Une lettre inachevée est posée sur le bureau du Dr Brewer. Elle est adressée à l'éditeur du *Journal of the American Psychological Society*, dans lequel il a récemment publié son article mentionné plus haut (**Document 3,** p.213). Si le bureau est éloigné du mur et que les investigateurs fouillent dans les tiroirs, ils découvrent le journal intime du docteur, dans lequel il confie ses peurs et ses angoisses. Il y mentionne également le livre du Mythe rangé dans le coffre-fort (**Document 4,** p.213). Dans les autres tiroirs, on trouve un trousseau de clés comportant toutes les clés du sanatorium ainsi qu'un 38 mm chargé et une boîte de 50 cartouches.

Dans la bibliothèque se trouvent toutes sortes de livres, en majorité de la littérature spécialisée inutile pour ce scénario. Si les investigateurs y passent néanmoins un peu de temps et réussissent un test d'*Intuition*, ils peuvent constater que la quantité d'ouvrages concernant l'ancienne Égypte est considérable. Aucun de ces livres ne contient d'indice exploitable, mais le groupe découvre un extrait de journal (**Document 8,** p.216) en farfouillant.

Parmi les ouvrages restants, ils peuvent trouver, à l'aide d'un test de *Trouver Objet Caché*, un petit tome de poèmes d'Allen Harding. La lecture de ce livre fait perdre 1D3 points de SAN, mais apporte 3 % à la valeur du *Mythe de Cthulhu.* Il y a également de nombreux numéros du *Journal of the American Psychological Society*, dont plusieurs exemplaires de celui contenant la publication du docteur (**Document 2,** p.212).

Le manuscrit de Castro

Cette traduction en anglais est parue au XVIII[ème] siècle à compte d'auteur, en nombre d'exemplaires très limité. Ce livre a été apparemment écrit par un moine espagnol ayant vécu au XV[ème] siècle, dont le nom n'est pas parvenu jusqu'à nous. Cet ouvrage décrit ce qu'un fou (Castro) a déclaré en bavant avant d'être exécuté par l'Inquisition.

Castro était soi-disant possédé par les démons, mais il devait en réalité souffrir de multiples troubles de la personnalité et d'amnésie, tout comme Darlene, l'une des patientes du D[r] Brewer. Les bredouillements retranscrits dans le livre sont en grande partie incompréhensibles. Il est difficile de dire d'où Castro tenait ses connaissances du *Mythe de Cthulhu*, tout comme la raison pour laquelle un moine s'est donné la peine de livrer ses élucubrations à la postérité.

La page marquée (Document) peut être lue sans perdre de points de Santé Mentale.

En cas de lecture du livre dans sa totalité :
Complexité : Délicat (30%)
Durée : jours
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Signe des Anciens


Salle de soins du sanatorium

Un meuble-classeur avec quatre tiroirs est placé dans un coin de la pièce. Dans ce meuble se trouvent les dossiers des patients ainsi que ceux du corps médical. Les descriptions sont très détaillées et comportent des indications concernant les heures de thérapie. Il faut environ trois heures pour parcourir le dossier d'un patient, si tant est que le lecteur réussisse un test d'*Intuition* pour déchiffrer les pattes de mouche et les abréviations (un médecin comprend les notes sans test). Les dossiers des patients normaux n'apportent que peu d'informations au groupe, excepté l'histoire des PNJ. Dans le dossier de M[me] Randolph, ils apprennent tout de même son besoin impératif d'une dose régulière de calmants. Les dossiers des patients spéciaux contiennent en revanche des indices importants pour le scénario (voir **Documents 5a, 5b** et **5c,** p.214). Le gardien trouvera les détails concernant les patients en annexe avec leur description. Cela lui permettra d'obtenir des informations qu'il pourra transmettre aux joueurs lors de la lecture des dossiers médicaux.

En feuilletant les dossiers, on peut constater que le personnel est compétent et, en cas de réussite à un test de *Comptabilité*, que les registres sont bien tenus et que le personnel est bien payé. Les investigateurs apprennent également l'existence de Charles Johnson, qu'ils ne connaissent peut-être pas encore. Cela peut conférer par conséquent à son dossier un intérêt particulier (voir **Document 6,** p.215).

Dans un coin se trouve un autre coffre-fort verrouillé, que le groupe ne pourra sans doute pas ouvrir. La combinaison se trouve sur un morceau de papier sous un tiroir de la table de nuit du D[r] Brewer, voir ci-dessus. Le coffre fort contient des documents juridiques, des contrats, des papiers de valeur et une édition anglaise du *Manuscrit de Castro* (voir **Document 7,** p.216 et encadré ci-contre).

Salle des médicaments : la porte est toujours verrouillée (FOR 18) et contient les médicaments, les drogues, le matériel médical, etc.

Salle de soins : petite salle d'opération avec instruments chirurgicaux, table, etc.

Thérapie par électrochocs : grâce à l'équipement dernier cri, cette thérapie plutôt violente est plus sûre et fiable.

Si nous acceptons pendant un instant la théorie selon laquelle le subconscient collectif est l'origine de tous les mythes, il faut se demander dans le même temps s'il ne serait pas possible de capter consciemment cette source. Des expériences d'hypnose, combinées parfois avec la prise de drogues nouvelles et à doses plus fortes, ont permis de mettre au jour quelques preuves qui étayent cette théorie. La personne test A ne réagissait à aucune méthode de traitement, alors qu'avec la personne test B, les résultats obtenus étaient étonnants. Chez cette personne, il a été possible de découvrir un savoir impressionnant dans des domaines insoupçonnés. En outre, on a pu constater petit à petit, au fur et à mesure des séances, la transformation de sa personnalité. Les quelques occasions durant lesquelles j'ai été confronté à cette personnalité, une langue archaïque était utilisée. Cette personnalité était très dominante et laisse des questions ouvertes quant aux phénomènes expliqués au Moyen-âge par la « possession » ou aux cultures vaudou contemporaines dans les Caraïbes. Bien que la personne test C ne présente pas un intérêt aussi prononcé que la personne test B en termes de recherche d'archétypes, elle apporta des points de vue nouveaux. Différentes personnalités se manifestèrent, dont une qui prétendait avoir vécu au temps des pharaons en Égypte. Étonnamment, cette personne test disposait de connaissances approfondies concernant l'histoire de cette civilisation disparue depuis fort longtemps (néanmoins, des recherches ultérieures montrèrent que les informations provenaient en partie de son imagination débordante). En résumé, les trois personnes tests ont mentionné des motifs de bases mythiques, mais certaines déclarations se révélèrent difficiles à décrypter.

Document 2 : Extrait d'un article du Dr Brewer

Cher éditeur,

En réponse aux commentaires des Dr Hagen et Dr Allen imprimés dans votre édition Junior, je dois vous dire que j'attendais mieux de ces deux estimés collègues. Comme je l'ai décrit explicitement dans mon article, mon travail est de nature très expérimentale et n'en est qu'à ses débuts. L'ensemble des conclusions que j'ai pu tirer ne sont à ce stade que de pures spéculations. Je me contente de décrire ce que j'observe, sans affirmer quoi que ce soit.

Depuis que l'article a été publié, j'ai effectué d'autres expériences qui semblent confirmer mes observations précédentes. Cependant, je ne rédigerai pour l'instant aucun article supplémentaire avant d'être sûr et certain de ce que j'avance et de disposer de toutes les preuves qui convaincront les sceptiques de la première heure. Je n'ai pas besoin d'une telle

Document 3 : Lettre inachevée sur le bureau du Dr Brewer

Si ces ânes de Hagen et Allen avaient entendu ce que j'ai entendu, je suis sûr qu'ils en seraient tombés de leur chaise. Je ne sais pas encore ce qui m'attend, mais rien que le pouvoir brut des voix de H. sous l'influence des autres personnalités est impressionnant. Jameson a trouvé un livre à Londres, très ancien, dont il me dit qu'il contient des informations concernant les choses que H. et D. ont mentionnées. Dans sa dernière lettre, il m'avait promis de me l'envoyer rapidement. On dit qu'il s'agit d'une copie d'un manuscrit écrit au XVe siècle par un moine espagnol.

Ce sont les élucubrations fébriles d'un fou condamné à mort par l'inquisition. Le livre est arrivé hier et je m'y suis un peu plongé. La plupart des passages sont incompréhensibles, mais Jameson avait tout de même raison.

Toutes les pages qu'il a gentiment marquées contiennent des lignes qui me font penser aux histoires de H. et D..

Certaines me rappellent les conversations tenues avec H.. La lecture de ces lignes me donne des frissons dans le dos.

C'est comme si j'entendais de nouveau l'autre voix de H.,
quelque chose que je sens à tout moment près de moi.

Document 4 : Extrait du journal intime du Dr Brewer

Après avoir été arrêtée par la police alors qu'elle se baladait nue dans le centre-ville de Boston, elle fut tout d'abord emmenée dans un asile public. Pendant plusieurs années, on tenta en vain de découvrir son identité. Son nom de famille reste encore aujourd'hui inconnu et elle n'a probablement pas atteint les trente ans.

Les méthodes de thérapies conventionnelles se sont avérées sans effet ; impossible de passer sa carapace. Sous hypnose ou sous l'influence d'un mélange de drogues indiqué ci-dessous, elle semble s'ouvrir. Après un traitement répété, il a pu être établi un contact avec une femme qui semblait être Darlene. Cependant, lorsqu'elle répondait aux questions, elle affirmait se nommer Fanny et habiter en irlande. Bizarrement, elle croyait dur comme fer que nous étions en 1862. Au cours des thérapies, de plus en plus de personnalités se dévoilèrent. Mon dernier comptage fait état de 27 personnes différentes, bien que certaines ne soient apparues qu'une seule et unique fois, et qu'il ait été impossible de leur parler à nouveau. La personnalité la plus ancienne et vraisemblablement la plus intéressante est Annephis, qui si l'on en croit ses déclarations, est une princesse égyptienne décédée il y a plus de 3 000 ans. En tant qu'Annephis, Darlene fait montre de connaissances étonnantes sur l'histoire égyptienne. Néanmoins, certaines déclarations n'ont pas pu être vérifiées, malgré mes recherches minutieuses. La plus incroyable était la prédiction de Darlene quant à la découverte du tombeau de ToutanKhamon. Elle l'avait prédit après avoir lu dans un journal qu'une expédition allait explorer une région particulière.

Beaucoup de choses racontées par " Annephis " concernant cette mythologie étrange rappellent la possession du patient Harding et les choses qu'il déclare lors de ses crises de rage occasionnelles. Cela pourrait être un indice supplémentaire sur un mythe ancestral profondément enraciné et commun à tous les êtres humains, ce qui fonde un peu plus la théorie du subconscient collectif.

Document 5a : Dans le dossier de Darlene

Au moment de la publication de son premier (et unique) recueil de poèmes, Harding disparut pendant six mois de la surface du globe. On suppose qu'il passa son temps à boire et à se droguer. Lorsqu'il fut retrouvé, son esprit était présent, mais son corps était dans un état de catatonie total.

La raison complètement détraquée de Harding rend une thérapie par les médicaments ou les drogues pratiquement impossible. Cependant, il est très réceptif à l'hypnose. On ne trouve pas chez lui de multiples personnalités comme chez Darlene, mais une seule et unique. Elle parle avec une voix profonde et intelligente qui, contrairement à celle de Harding, est très agréable.

Parfois, cette personnalité ne dit rien, mais l'expression de son visage et les gestes étranges du patient trahissent sa présence. On aurait presque l'impression qu'elle nous observe et médite. Si l'on force cette personnalité à parler, elle préfère ne pas répondre aux questions et faire des déclarations, presque de sombres prophéties la plupart du temps, annonçant l'arrivée de " Celui qui attend ".

Document 5b : Dans le dossier d'Allen Harding

Jusqu'à sa crise soudaine, il a vécu une vie tout à fait normale. Hawkins fut inconscient pendant plus d'une semaine et présenta dès son réveil des signes de paranoïa aiguë. Les premiers jours, il n'était même pas en mesure de reconnaître sa propre femme. Cependant, ses souvenirs revinrent en grande partie dans les deux mois qui suivirent.

Peu de temps après avoir repris le travail (il était comptable dans une grosse entreprise), il se convertit et se rapprocha d'une secte baptiste obscure et ultraconservatrice. Contre leur volonté, il y entraîna sa femme et ses enfants. Il fut rapidement sanctionné par le chef de la secte et ses tentatives d'évangélisation continuelles irritèrent de plus en plus ses collègues au travail. Deux semaines plus tard, Hawkins quitta la secte en lui reprochant d'être trop étriquée et commença à prêcher dans la rue. Il s'éloigna peu à peu de sa famille et perdit son emploi. Il quitta le foyer conjugal et fut arrêté quelques mois plus tard après avoir attaqué des policiers.

Depuis que son épouse l'a fait interner à North Island, Hawkins lui voue une haine implacable. Il continue de prêcher sa foi, mais refuse d'expliquer d'où il tient ses connaissances concernant " l'arrivée de ceux qui attendent ".

Document 5c : Dans le dossier de Leonard Hawkins

Monsieur le professeur,
Je peux vous recommander chaleureusement M. Johnson. Son travail dans notre établissement était exemplaire et je suis certain que son zèle à North Island vous satisfera pleinement. Il a certainement développé une fibre particulière pour ce métier lors de son propre séjour à l'asile.

J'ai pu observer la manière dont il prenait en main les patients les plus violents sans les faire souffrir plus que de raison. Je n'ai bien sûr pas besoin d'ajouter que sa taille et sa force jouent également en sa faveur et présentent un grand avantage

Document 6 : Dans le dossier de Charles Johnson

Et il est dit que lorsque « Ceux qui attendent » vinrent au pays de pharaon, ils y semèrent la désolation jusqu'à ce qu'ils fussent arrêtés et détruits par Annephis, la prêtresse du temple de Bast.

Qu'ils se déplaçaient de nuit, craignant Râ tout autant que l'eau du ciel.

Et que les pierres furent faites par elle et qu'ensemble, transportés par la prêtresse, ils jetèrent les créatures dans le Nil qui les emporta vers la mer où ils furent détruits.

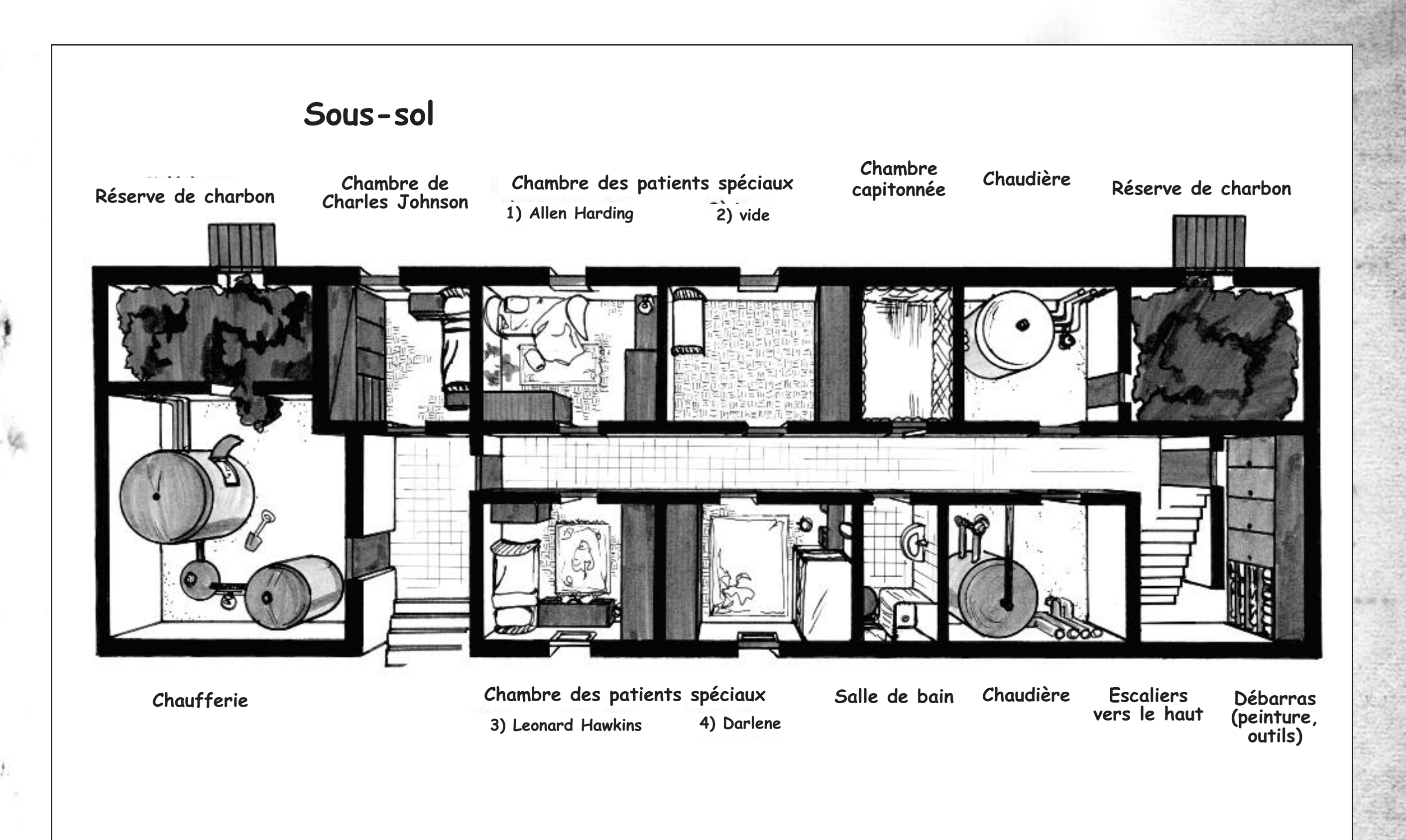
Qu'Annephis est morte de ses blessures et qu'avec elle disparut le secret des pierres.

Qu'elle fut enterrée dans un tombeau à un endroit qui reste encore aujourd'hui à découvrir.

Document 7 : Une page marquée dans le *Manuscrit de Castro*

LE CAIRE – L'expédition Huntsford, financée par des fonds privés, a indiqué avoir fait une découverte archéologique extraordinaire. À environ 50 kilomètres à l'ouest de la Vallée des Rois, l'expédition a en effet découvert les ruines d'un temple et plusieurs immenses statues. On suppose qu'elle pourra permettre de répondre à certaines questions concernant l'histoire de l'Égypte. Parmi les trouvailles, on compte une stèle brisée, érigée à l'origine en l'honneur de la princesse Annephis. Comme il a été annoncé il y a peu, Annephis était apparemment celle qui repoussa un ennemi qui menaçait le peuple égyptien vers 1 400 avant J.-C.. Cet ennemi n'est pas décrit plus en détail sur la stèle, mais l'on pense qu'il s'agissait des pilleurs d'Hyksos ou du mystérieux peuple de la mer mentionné dans d'autres sources. Il est probable que les fouilles sur le site dureront au moins deux ans encore, voire plus.

Document 8 : Extrait de journal trouvé dans le bureau du Dr Brewer



La cave

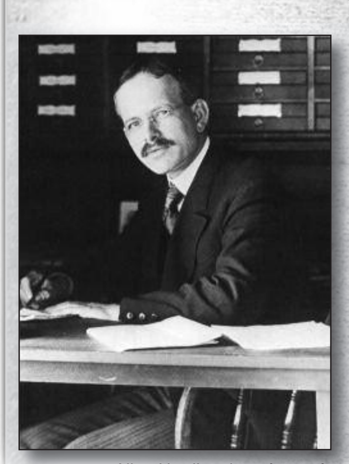
Cet étage abrite une grosse chaudière, des pièces de stockage, les cellules des patients spéciaux du Dr Brewer et la chambre à présent vide de l'aide soignant Charles Johnson, qui a entre-temps sombré dans la folie.

Les chambres des patients : ces chambres ne sont pas aussi confortables que celles à l'étage (il n'y a pas de toilettes privatives), mais elles sont de loin plus habitables et mieux équipées que dans les établissements publics.

- **N°1 :** la chambre d'Allen Harding, le poète raté fou à lier. C'est Harding qui, guidé par les voix entendues dans ses rêves, a créé la porte par laquelle la créature a pu entrer dans notre monde. Il perdit alors totalement la raison. Depuis l'arrivée de la créature, Harding a tenté de refermer la porte et s'est élimé les doigts jusqu'à l'os. Une partie de la porte a été rendue méconnaissable par ses efforts. En ce moment, il est accroupi dans un coin, souillé de sang et la bave aux lèvres. Outre ses blessures aux mains, il s'était déjà scarifié afin de dessiner le motif de la porte avec son sang. Il a perdu 4 Points de Vie et a besoin de soins médicaux, sans quoi ses blessures risquent de rapidement s'infecter. Dans la chambre, on peut trouver quelques indices. De minuscules traces de brûlure provenant de la créature peuvent être décelées au moyen d'un test de *Trouver Objet Caché*.

Une réussite en *Mythe de Cthulhu* ou en *Sciences occultes* peut permettre d'identifier les vestiges du symbole sanguinolent au mur comme une porte (si l'un des investigateurs possède déjà une expérience de ce type de phénomènes, il reconnaît automatiquement la porte sans que le joueur ait à lancer les dés).

- **N°2 :** cette pièce est vide.
- **N°3 :** chambre de Leonard Hawkins. Hawkins n'a pu que constater avec horreur depuis sa cellule la manière dont la créature est entrée dans notre monde. Une fois tous les pensionnaires libérés par Johnson, Hawkins s'est enfui par la porte arrière du sanatorium. Il ne s'est cependant pas éloigné beaucoup du bâtiment et a assisté à l'arrivée du groupe.
- **N°4 :** chambre de Darlene. Darlene n'a pas vu la création de la porte, mais elle a observé la créature ramper devant sa porte ouverte.
- ***Cellule capitonnée*** : destinée aux cas difficiles. On y trouve des toiles d'araignée, ce qui témoigne de sa fréquence d'utilisation.
- ***Chambre de Charles Johnson :*** aucun indice ne peut être découvert ici, hormis les vêtements de Johnson, taillés pour un grand gaillard de deux mètres environ, ainsi que ses effets personnels. Cela peut néanmoins constituer pour le groupe la première indication de son existence.


Allen Harding, le poète raté, avant son internement



La propriété

Chat mort : c'est Cicéron, l'animal de compagnie qui vivait dans l'établissement. Il se trouve au niveau de la porte arrière et demandait à entrer lorsque la créature a franchi la porte et aspiré l'essence vitale du pauvre animal. Son corps bruni et drainé, dont la fourrure est en partie carbonisée, pèse à présent moins de 60 g et s'effrite au moindre contact. Si les investigateurs examinent plus en détail les environs, ils découvrent dans l'herbe un grand nombre d'insectes morts et desséchés.

Au cours des jours suivants, toute la flore touchée par la créature noircit et s'assèche, ce qui rend son pistage jusqu'au phare plutôt aisé.

Si le gardien pense que les investigateurs ont besoin d'un petit coup de pouce, l'herbe peut déjà présenter la large bande sèche qui mène tout droit au phare.

Hutte de Melba : c'est là que vivait Melba ; il n'y a rien d'intéressant.

Hutte d'Ebenezer : elle ressemble à celle de Melba, mais sent le tabac et la transpiration. Une boîte de conserve contient une petite dizaine de lettres d'amis ou de sa famille. Toute cette correspondance remonte à des dates très éloignées et n'apporte rien au scénario, hormis une datant d'il y a plus de 30 ans (**Document 9,** ci contre).

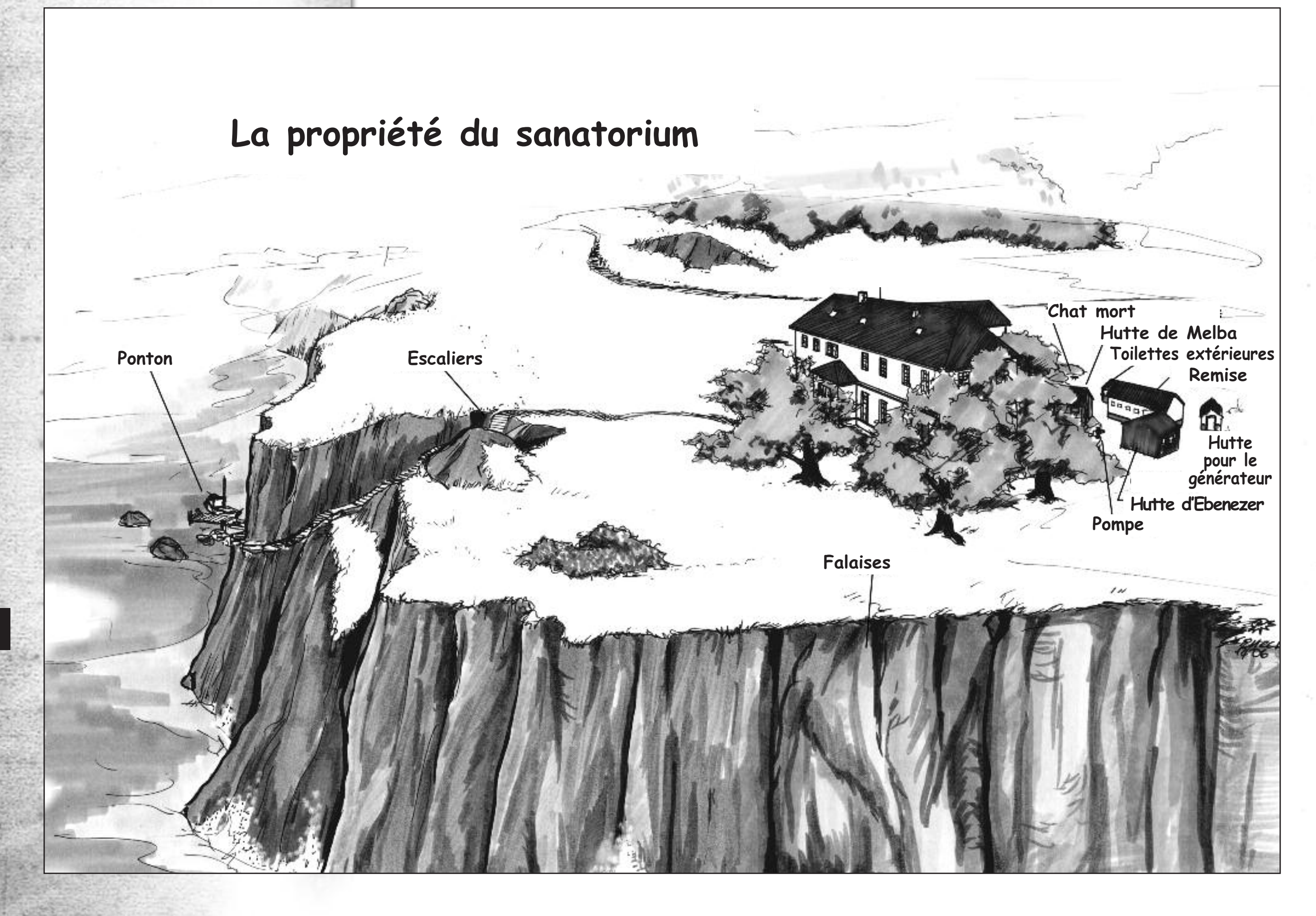
Remise : contient une grande quantité d'outils et autres objets nécessaires pour le bon fonctionnement du sanatorium. On y trouve 22 bidons d'essence d'environ 20 litres chacun destinés au générateur.

Hutte pour le générateur : un gros générateur à essence alimente la propriété pour l'éclairage et l'eau courante. Il est presque vide et s'éteindra le lendemain de l'arrivée des investigateurs, vers une heure du matin. Le réservoir de carburant doit être rempli et le générateur redémarré. Pour cela, un test réussi de *Métier : électricité* ou de *Connaissance* -20 % est nécessaire.

Arbres : si la créature assiège le sanatorium, l'un des investigateurs peut tenter de sauter depuis une fenêtre de l'étage dans l'un des chênes pour lui échapper. Pour cela, il lui faut réussir un test d'*Athlétisme*. En cas d'échec, la chute lui coûte 2D6 points de dégâts. De plus, il y a un risque qu'il tombe sur la créature…

Falaises : pentues et élevées, c'est l'endroit idéal pour un suicide.

Ponton : le groupe arrive ici. Sans qu'ils s'en aperçoivent, Johnson les observe depuis sa cachette. Dès que les investigateurs entrent dans le sanatorium et qu'ils ne peuvent plus voir le ponton, Johnson sort et brise le crâne du pauvre Ebenezer. Il laisse sur place le cadavre, dont le sang s'écoule dans l'eau, et détache le bateau. Lorsque les investigateurs reviennent, ils découvrent le corps du vieux marin (perte d'1/1D2 points de SAN).





La hutte d'Ebenezer donnant sur les falaises pittoresques

13 octobre 1896

Cher Ebenezer,

Je transmets cette lettre à des amis du port et je suis sûr que tu la recevras lorsque tu rentreras à la maison. Je serai certainement déjà reparti et je ne sais pas quand je te reverrai. Je te souhaite donc bon vent. Tu trouveras dans cette enveloppe un petit présent. C'est un porte-bonheur qu'un autochtone m'a donné lorsqu'il nous a accompagnés sur les îles. Je ne sais pas ce qu'il vaut, mais je l'ai toujours porté, en particulier lorsque nous sommes restés sur ces îles. On m'a dit que certains bateaux qui repartaient d'Innsmouth avaient apposé le même symbole sous leur coque. Je ne connais pas encore ma nouvelle adresse, mais dès que je serai à Cincinnati, je t'écrirai et te la transmettrai.

Bien à toi,
William

Document 9 : Une lettre dans la hutte d'Ebenezer



Les investigateurs visitent l'île pour la première fois

L'embarcation se trouve déjà à plusieurs centaines de mètres de l'île et n'est encore visible que si le gardien le souhaite. Si les investigateurs ont laissé des affaires à bord, ils peuvent leur dire adieu.

Si le groupe avait laissé l'un d'entre eux monter la garde près du bateau, Johnson s'approche silencieusement de l'investigateur concerné et l'assomme.

Dès que ce dernier est à terre, il se dirige vers Ebenezer. Celui-ci décèdera des suites de ses blessures, mais l'investigateur s'en sort pour sa part avec quelques dégâts et un fort mal de tête.

Le reste de l'île

North Island est une île relativement petite, d'à peine deux kilomètres de long sur 800 mètres de large. Au sud et au sud-est se trouvent d'abruptes falaises, atteignant par endroits les 30 mètres de haut. Sur la côte nord se trouve une petite plage de sable. Un phare inutilisé depuis longtemps avait été construit sur la pointe la plus au nord de l'île.

La pierre du sacrifice : endroit abominable, ce rocher plat a été choisi par Johnson pour le rituel permettant de nourrir la créature. Ressemblant un peu à une table de deux mètres de long, il est parfaitement adapté à ses besoins. La pierre est comme enduite de sang, et des parties de corps diverses et variées sont disséminées autour, ce qui a attiré de nombreux insectes, oiseaux et autres rongeurs. La vue de ce lieu fait perdre 1/1D4 points de SAN.

La cachette de Johnson : Johnson se cache au beau milieu de la dense forêt de pins. Il y reste toute la journée et ne sort que la nuit. Il ne dort pas. Le contact mental qui le relie à la créature et les crimes atroces qu'il commet le font complètement dérailler. Il a sombré dans une folie incurable. Johnson est sale, ses cheveux sont en bataille, et il porte toujours ses vêtements d'aide soignant. Blancs à l'origine, ils sont à présent souillés par la saleté et le sang. Son lien avec la créature lui confère des capacités physiques nouvelles, ainsi qu'une sorte de vision nocturne et une excellente ouïe.

La tente de l'étudiant : cette grande tente se trouve ici depuis la fin du printemps et accueille Shelly, un étudiant de Princeton, qui a amené tout son équipement d'ornithologie. La nuit durant laquelle les investigateurs arrivent sur l'île, Johnson attaque Shelly et l'assomme. Il le traîne ensuite jusqu'à la pierre du sacrifice et exécute le rituel. Il est hautement improbable que les investigateurs réussissent à découvrir le camp de Shelly avant son meurtre, car ils arrivent à la tombée de la nuit et Shelly meurt quelques heures plus tard. S'ils effectuent des recherches après la découverte de son corps, ils découvrent sa tente déchirée et ses appareils dispersés dans le sable. Outre des traces de pas, les investigateurs constatent qu'il y a eu une lutte et qu'un corps a été traîné ici (en réussissant un test de *Pister*). Deux autres tests réussis permettent au groupe de suivre les traces jusqu'à la pierre du sacrifice.

Parmi les vestiges du camp de Shelly, on peut trouver (en réussissant un test de *Trouver Objet Caché*) un calibre 45 automatique chargé et son journal de bord à moitié enterré dans le sable. Une troisième réussite aux dés permet aux personnages de découvrir une boîte avec 25 cartouches dedans. Les premières informations du journal datent de la fin du printemps. Shelly était arrivé sur l'île à cette période et il y décrit ce à quoi il employait ses journées. Il mentionne l'aimable personnel du sanatorium et décrit ses excursions dans la forêt, vers les falaises et jusqu'au phare abandonné. Il mentionne également une épave de bateau un peu plus à l'est, dévoilée il y a peu grâce aux violentes tempêtes printanières.

L'épave du bateau : ce bateau naufragé est un ancien baleinier qui s'est échoué là il y a plus d'un siècle au cours d'une tempête. La coque s'est profondément enfoncée dans le sable et a été abandonnée par l'équipage et l'armateur. Peu de temps après, elle était complètement recouverte par le sable. Les parties du bateau exposées à l'air marin se sont rapidement désagrégées et il ne reste plus qu'un morceau du pont et de la poupe. Une partie de la quille s'élève sur environ 50 centimètres hors du sable. Si les investigateurs creusent pendant quelques heures, ils trouvent un *Signe des Anciens* gravé sur une plaque de plomb qui a été fixée sous la ligne de quille, vraisemblablement pour protéger le bateau au cours de ses voyages.

Le phare : la créature se tapit en haut du phare (l'éclairage du sommet ne fonctionne plus). Pour arriver à l'étage, il faut emprunter au rez-de-chaussée un escalier qui conduit à une trappe ouverte. Celui qui grimpe l'escalier et voit la créature perd 1/2D6 points de SAN. L'attention de l'entité se porte immédiatement sur le groupe et elle se déplace aussi vite que possible pour se nourrir. Si l'investigateur ne perd pas la raison sur le champ, il a la possibilité de l'éviter en effectuant un test d'*Athlétisme*. S'il réussit, il saute dans l'étroit escalier et échappe ainsi à la mort. Il prend 2D6 points de dégâts dans sa chute ou 1D6 points s'il réussit à sauter. S'il rate son test, la créature attrape sa tête avec un pseudopode. Il est alors tiré vers l'ouverture, hurlant et battant furieusement des pieds. Personne ne le reverra plus.

Les informations concernant la créature se trouvent en annexe.

Une suite probable aux évènements

À une certaine heure de la nuit (le mieux étant une fois que tous les pensionnaires du sanatorium ont été calmés), des cris humains se font soudain entendre sur la partie est de l'île. C'est le début d'un nouveau rituel sanglant.

Les hurlements sont accompagnés de ceux, presque inhumains, de Johnson qui entonne un chant effroyable pour accomplir son œuvre. Tout ceci dure environ dix minutes. La perception de ces sons horribles proférés par l'innocente victime coûte 1/1D3 points de SAN. Si l'un des investigateurs réussit à *Écouter*, puis un test de *Mythe de Cthulhu*, il comprend une partie de l'invocation et peut déterminer que ce rituel fait partie d'une procédure visant à « nourrir » quelque chose. En cas de réussite d'un test de *Trouver Objet Caché* alors qu'il observe le reste de l'île, il peut distinguer une faible lueur rouge semblant provenir du phare. Cette lueur est le signe que la créature est en train d'absorber la nourriture. Il est peu probable que les investigateurs atteignent la pierre du sacrifice avant la mort de la victime et la disparition de Johnson.

Les nuits suivantes, Johnson tentera de sacrifier une personne ou plus. Le groupe doit se lancer à sa poursuite afin de l'en empêcher. Il ne sort que la nuit et dans le brouillard ambiant, il est sur un pied d'égalité avec le groupe. Les lampes à pétrole du groupe (il y en a suffisamment au sanatorium) trahissent très tôt leur position. Johnson peut suivre les investigateurs et les attaquer par surprise avec sa hache. Avec un peu de chance, ils parviendront cependant à le maîtriser. S'il constate que la situation est sans issue, une dernière étincelle de raison se manifeste dans son esprit et il se rend. Après sa capture, il souffre d'une crise profonde et doit être revêtu d'une camisole de force pour l'empêcher de se faire du mal. La maîtrise de Johnson fait regagner à chaque personnage 1D8 points de SAN.

Pendant la journée, la créature peut être délogée du phare en mettant le feu au rez-de-chaussée. La chaleur qui en résulte la force à fuir par une étroite fenêtre. Si rien ne la retient, elle se dirige immédiatement en direction de la forêt sombre pour échapper aux rayons du soleil.

Si Johnson a été maîtrisé, il est plus facile de gérer la créature. Dès que la nuit tombe, elle rampe hors de sa tour, sachant pertinemment qu'elle a perdu son serviteur. Tous ceux qui se trouvent sur son chemin sont attaqués et leur force vitale aspirée. Arrivée au sanatorium, l'entité attrape tout ce qui s'approche un peu trop près des fenêtres du rez-de-chaussée et de la cave.

Dès que le danger est décelé par les personnes présentes dans l'établissement, leur sécurité est assurée et il suffit qu'ils restent loin des fenêtres. Voyant cela, la créature change de cible et se concentre sur les pensionnaires enfermés dans leur chambre.

La créature dans ses retranchements

Ces individus sont comme prisonniers et, dès que l'entité ressent cette situation, elle se jette sur l'occasion. Les investigateurs qui entendent les cris des victimes perdent 1/1D2 points de SAN par personne connaissant ce triste destin.

D'autres malades peuvent perdre la raison à la vue du monstre et entreprendre des actions stupides et inutiles, telles que s'enfuir ou se jeter démonstrativement au sol pour lui assurer sa soumission. Bien que la créature soit tout à fait capable d'entrer dans le bâtiment, elle hésite à le faire de peur de se retrouver prisonnière.

Pour qu'elle puisse atteindre son niveau de développement suivant, elle doit absorber neuf à douze victimes (à la discrétion du gardien), soit par offrande, soit par absorption directe. Si elle n'arrive pas à trouver seule assez de victimes, elle peut tenter à tout moment de prendre possession de l'esprit d'un humain (test en opposition POU contre POU sur la Table de Résistance). Cela peut être l'un des pensionnaires ou un investigateur. L'humain possédé se met en quête de nourriture pour le monstre. Le gardien décide de la durée du contrôle mental.

L'anéantissement de la créature

Le feu est le meilleur allié des investigateurs. Bien que le monstre puisse rapidement régénérer les dégâts liés au feu, il tente en permanence d'échapper aux flammes. Il peut se révéler difficile de vaincre cet être par le feu, mais il peut être utilisé pour l'attirer hors du phare ou des bois obscurs. S'il est pris au piège avec habileté, les investigateurs peuvent s'en servir pour pousser la créature vers la mer. De plus, elle peut être maintenue sous les rayons du soleil jusqu'à ce que mort s'ensuive tant que le feu est alimenté assez longtemps. Une autre possibilité est d'attirer le monstre dans le sanatorium et d'incendier le bâtiment. L'eau salée représente alors pour la créature extraterrestre la mort la plus rapide et la plus sûre. En réussissant un test de *Métier : électricité*, les investigateurs peuvent bricoler une grille de métal reliée au générateur. Lorsque la créature passe la grille sous tension, elle perd 4D6 Points de Vie par round et ne peut plus s'échapper tant que le courant circule. À ce moment, celui qui a mis ce dispositif au point doit réussir un second test de *Métier : électricité*. S'il le rate, la grille surchauffe et le courant arrête de circuler au bout d'1D6 rounds, car le disjoncteur se déclenche. Si la bête vit encore, elle peut s'éloigner. Le générateur n'est pas endommagé par ce dysfonctionnement et peut être réutilisé pour de nouvelles tentatives.

La créature est sensible au pouvoir du *Signe des Anciens* et ne franchit aucun seuil de porte protégé par ce symbole. Si une personne tient cet artéfact dans la main, elle la fuit. Cette méthode peut permettre aux investigateurs de se débarrasser de la créature en la faisant fuir vers la mer.

Si la créature n'est pas anéantie...

Dès que la créature amorce sa transformation, les investigateurs ne peuvent plus faire grand-chose, à part se sauver pour rester en vie. Cette violente métamorphose dure entre deux et trois minutes. Au début, une coloration jaunâtre maladive flotte dans l'air. Si le soleil brille, il se recouvre d'un voile sombre. Pendant que la créature gonfle et se consolide, une sphère sombre se forme brusquement dans le ciel. Celle-ci émet un claquement supersonique qui jette les investigateurs au sol s'ils ratent leur test d'*Agilité* et leur inflige 1D2 points de dégâts.



Darlene, en tant que princesse Annephis, peut aider les personnages

Le sol se soulève et se rétracte pendant que des parties de la créature se détachent pour se précipiter vers la sphère menaçante. Les branches des arbres se cassent et sont aspirées vers le ciel. De larges fissures se forment dans le sol.

Si la métamorphose se produit près du sanatorium, le bâtiment commence à s'incliner et à grincer dangereusement. Il ne tarde pas à s'effondrer et chaque personne encore à l'intérieur subit 2D6 points de dégâts en cas de réussite à un test de *Volonté*. En revanche, en cas d'échec, les dégâts s'élèvent à 3D6+2. Les investigateurs survivants perdent 1/1D2 points de SAN par pensionnaire enfermé dans sa chambre à ce moment.

Le sol est nettement plus chaud, ainsi que la température ambiante qui augmente en permanence. Les failles du sol s'élargissent et de gros morceaux rouges et brillants foncent à toute allure vers le ciel, accompagné d'une odeur insupportable qui se répand progressivement.

Ceux qui sont en train de fuir sur la terre ferme subissent 2D6 points de dégâts dus à la chaleur cuisante lors de l'explosion de la créature, catapultée en d'innombrables fragments vers la sphère. Elle ressemble à une immense balle rouge formée d'énergie pulsante.

Les témoins de ces évènements perdent 1/1D6 points de SAN supplémentaires. Les investigateurs se trouvant sur les marches en pierre qui mènent au ponton ne subissent qu'1D6 points de dégâts pour la chaleur (plus la perte de SAN), mais l'explosion entraîne le détachement d'un morceau de falaise.

Contact avec la princesse Annephis

L'une des nombreuses personnalités de Darlene est celle d'une princesse égyptienne, Annephis, prêtresse du culte de Bast. Vers l'an 1 000 av. J.-C., Annephis était la grande prêtresse du temple de Bast. C'est elle qui chassa les mystérieux intrus et les horreurs qui s'abattirent sur l'Égypte. C'était cette race de choses désignées sous le nom de « Ceux qui attendent ». En priant sa déesse, Annephis apprit comment détruire ces créatures. À l'aide de Bast, elle confectionna de nombreux Signes des Anciens avec lesquels elle pourchassa les monstres jusqu'à l'embouchure du Nil, accompagnée de ses suivants. Tous les monstres périrent.

Pour contacter la princesse, Darlene doit être hypnotisée ou traitée par un mélange de drogues spécifique. Elle voyage à travers un grand nombre de personnalités et remonte le temps jusqu'à atteindre la princesse. Si aucun des investigateurs n'est en mesure d'hypnotiser la patiente, le groupe peut essayer de préparer le mélange dont la description se trouve dans son dossier médical. Le Dr Brewer a en effet tâtonné en essayant de nombreux médicaments avant de trouver les bons ingrédients et le bon dosage.

Ses notes souvent corrigées sont difficiles à déchiffrer. Il faut donc réussir un test de Sciences de la vie : pharmacologie ou d'Intuition -20% pour la préparation. Un médecin peut également effectuer s'il le souhaite un test de Connaissance -10%. Ce test n'est possible qu'après avoir administré le mélange. En cas d'erreur, Darlene tombe dans le coma pendant 2D8 heures. Si le résultat du dé est compris entre 96 et 00, elle décède d'une surdose.

Si le groupe réussit à contacter Annephis, celle-ci est tout à fait disposée à l'aider à se débarrasser de la créature. Elle peut leur transmettre des informations concernant ses habitudes et ses rares points faibles. La modification de la personnalité dure quatre heures, durée suffisante pour qu'Annephis leur confectionne un Signe des Anciens. Annephis ne peut être contactée qu'une seule fois par jour. Avec la personnalité de la princesse, Darlene continue étonnamment de parler sa langue, et peut donc être comprise sans problème.

Si l'investigateur concerné rate son test de *Volonté*, un rocher lui tombe dessus et il prend 3D8 points de dégâts s'il ne réussit pas à esquiver au moyen d'un test d'*Athlétisme*. Les investigateurs qui se sont enfuis en tentant le grand saut du haut des 30 mètres de falaise doivent réussir leur test pour ne pas s'écraser sur les rochers. Si le saut est réussi, il leur faut encore effectuer un test de *Nager* pour ne pas être emportés par le courant.

Si les investigateurs annihilent la créature avant sa métamorphose, ils obtiennent chacun 1D10+4 points de SAN. Les investigateurs survivants qui ont été témoins de la transformation gagnent 1D6 points en *Mythe de Cthulhu.*

Rapport du playtest de Frank Heller

Ce rapport n'est pas la narration, round après round, du scénario, mais l'essence de ce que j'ai pu ressortir lors d'une dizaine de tests effectués avec. Il est possible de le jouer assez rapidement, il reste très palpitant et inquiétant tout du long et se prête très bien à une introduction pour des joueurs novices en Mythe de Cthulhu ou pour une présentation lors de conventions.

Le voyage en bateau est le plus souvent assez rapide, la plupart des groupes n'osent pas porter seuls leurs affaires jusqu'en haut et les laissent donc à Ebenezer. Tous les groupes sont passés comme prévu par le portail du sanatorium et ont frappé à la porte. M[me] Richmond leur a ouvert, et au même moment, Leonard a tourné au coin du bâtiment en hurlant et a attaqué les investigateurs. Un seul groupe l'a tué, les autres ont trouvé suffisant de lui faire des remontrances.

Pendant l'attente dans la bibliothèque, aucun groupe n'a manqué de jeter un coup d'œil dans le salon à un moment ou à un autre. Un seul groupe n'a pas réalisé au départ qu'il serait mieux de faire un tour dans l'établissement pour voir si tout était en ordre et pour s'enquérir du D[r] Brewer. Les investigateurs attendirent en effet bien sagement dans la bibliothèque pendant une heure avant d'aller examiner les autres pièces. L'ordre de visite a varié selon les groupes, mais tous firent le tour sans rien oublier. La majorité des groupes décida d'enfermer les patients dans leur chambre, ce qui ne les aida pas lors de leur fuite de l'île, car ils n'étaient plus en mesure de les libérer.

Deux groupes réussirent à faire parler Allen Harding, mais un seul put tirer les conclusions quant à ce qui avait réellement pu se produire dans le sanatorium. De nombreux groupes ont comparé les dossiers du personnel et des malades dans le bureau du D[r] Brewer pour déterminer ceux qui manquaient à l'appel. Ils se sont naturellement aperçus qu'il s'agissait de Johnson. Certes, ils échangèrent avec les patients pour en apprendre plus, mais Darlene, la seule à pouvoir vraiment aider les investigateurs grâce au contact avec la princesse égyptienne Annephis fut toujours mise de côté ou oubliée en raison de son retranchement dans la bibliothèque.

Aucun groupe n'a manqué à un moment donné de mettre le pied dehors pour examiner la porte projetée hors de ses gonds ou pour rechercher Ebenezer afin de repartir de l'île.

C'est là qu'il peut être opportun de déclencher les hurlements de l'étudiant sacrifié par Johnson. Ces cris permettent, si ce n'est déjà fait, d'attirer l'attention des investigateurs dans la direction du phare et de leur révéler la lueur rougeoyante à l'étage. Tous les groupes, sans exception, se sont mis en quête de ces cris. Tous réussirent également à maîtriser un Johnson plus ou moins blessé et ils entreprirent alors l'exploration du phare. Pour certains, il apparaissait comme la seule chance de demander de l'aide.

La plupart moururent dans le phare en raison de l'attaque de la créature, car les joueurs n'avaient pas réalisé à quel point elle était dangereuse. Un seul groupe eut l'idée de l'anéantir par le feu. Les investigateurs l'attirèrent dans la remise dans laquelle ils avaient renversé au préalable de l'essence et sortirent par la fenêtre de derrière lorsque le monstre entra. Ils lancèrent alors une allumette et la créature fut immolée. Tous les autres groupes recherchèrent leur salut dans la fuite et sautèrent à la mer pour s'enfuir à la nage.

Certains investigateurs moururent noyés. La plupart du temps, j'ai considéré que le bateau d'Ebenezer était encore en vue, uniquement détaché par Johnson et pas coulé. Certains investigateurs purent rejoindre le bateau à la nage et regagner la terre ferme.

Le gardien doit être conscient que ce scénario entraîne une importante perte de Santé Mentale pour les investigateurs et que leur décès est hautement probable. La mort et la folie sont des composantes typiques de *L'Appel de Cthulhu*, certes, mais si cette aventure ne rentre pas dans son concept de campagne, il doit bien tout prendre en compte et laisser éventuellement de côté ce scénario.

Blanche Goddard Richmond

Mère aimante

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	25

Compétences

Préparer des repas équilibrés 85 %

Combat

• Couteau de cuisine 60 %
Dégâts 1D3-2



Henry Adam Barber III,

jeune homme très efféminé

Caractéristiques

APP	10/6*	Prestance	50/30* %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	08	Volonté	40 %

* habillé en femme

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	12

Compétences

Offenser les autres 85 %
Persuasion 75 %
Sortir de sa chambre comme une furie 75 %

Informations et caractéristiques

Patients normaux

Ils sont logés au rez-de-chaussée et proviennent tous de familles connues et aisées. S'ils sont bien traités, ils ne posent aucun souci aux personnages pour leurs soins et leur médication. Cependant, s'ils sont négligés, ils deviennent rapidement insupportables. Comme on peut facilement se l'imaginer, ils disposent de peu de points de SAN et peuvent facilement sombrer dans la folie la plus totale à la vue de la créature.

Blanche Goddard Richmond

La soixantaine, environ 1,65 m, les cheveux gris ébouriffés dans tous les sens, cette femme porte la plupart du temps des vêtements délavés qui lui vont comme un sac. Blanche est très communicative et amicale. Elle pose rarement problème dans le sanatorium et peut depuis des années se déplacer comme bon lui semble, dans tous les bâtiments et sur la propriété. Si elle est enfermée, elle se met rapidement en colère et hurle à pleins poumons, puis elle se calme.

Blanche est extrêmement paranoïaque et peut, apparemment sans raison, avoir la brusque impression que les investigateurs sont ses ennemis. Dans ce cas, elle pourrait mentir au groupe ou même tenter de tuer les investigateurs. Elle parle sans discontinuer de ses trois enfants (deux fils et une fille) et leur reproche de l'avoir enfermée ici pour pouvoir mettre plus facilement la main sur son pécule. En réalité, elle les a assassinés la veille de Noël 1922, comme on peut le lire dans son dossier.

Elle fut déclarée irresponsable de ses actes et placée dans l'établissement du Dr Brewer. Les factures sont payées par un fond d'affectation volontaire que les avocats de la famille ont mis en place.

Blanche connaît toutes les procédures du sanatorium et, si elle est décidée à aider les investigateurs, elle est capable de cuisiner pour les pensionnaires, d'organiser le nettoyage de l'établissement et peut prendre en charge presque toutes les tâches ménagères qui donneraient au groupe des soucis supplémentaires. Si elle considère néanmoins que les investigateurs ne l'écoutent pas ou ne la traitent pas avec tout le respect qu'il se doit, elle peut refuser de les aider, se retirer dans sa chambre et y rester à bouder. Laissée toute seule dans cet état, elle devient de plus en plus paranoïaque et commence à croire que les investigateurs sont en fait ses enfants déguisés, venus pour l'assassiner. Elle tentera alors de réitérer les meurtres qu'elle a commis il y a plusieurs années. Puisque le Dr Brewer n'a jamais eu de soucis avec elle, Blanche dispose de toutes les clés des armoires et tiroirs contenant les ustensiles de cuisine et de nettoyage, ce qui inclut bien évidemment les couteaux…

Blanche connaît la combinaison du coffre-fort du Dr Brewer, mais elle ne le communiquera qu'en dernier recours ou pendant une séance de thérapie.

Psychologie : elle refuse d'accepter la mort du personnel et garde un sombre secret au plus profond d'elle-même. Ce secret est lié à son passé.

Psychanalyse : Blanche n'a pas vu le monstre et n'a pas été témoin des meurtres. Le premier traitement réussi de psychanalyse lui fait prendre conscience que le personnel ne se contente pas de dormir. Une autre séance met en lumière la vérité quant au décès de ses enfants. Cette compétence peut également la faire sortir de son état de bouderie meurtrière.

Médecine : Blanche est en bonne santé.

Henry Adam Barber III

Henry, fils unique du riche propriétaire de la Barber Paper Company, est âgé de 28 ans. Il posait à son père de tels soucis que celui-ci s'est résigné à le confier au Dr Brewer. Henry est un travesti maniaco-dépressif à tendance suicidaire. De plus, ce jour-là, il est particulièrement asocial. Dans de rares cas, il peut être très prévenant et aimable, mais la plupart du temps, il se contente de considérer à la loupe ses propres problèmes et de traiter les autres comme des moins que rien. Il ne présente en revanche aucun danger, excepté pour lui-même. S'il perd trop de points de Santé Mentale, il tentera de se suicider en sautant du haut de la falaise ou en allant à la rencontre de la créature.

Psychologie : Barber est maniaco-dépressif à tendance suicidaire.

Psychanalyse : lui fait prendre conscience que le personnel a été tué. Peut également être utilisée pour le détourner de ses pensées suicidaires.

Médecine : il semble en bonne santé physique si l'on passe outre sa maigreur due à ses habitudes alimentaires. On peut lui administrer de légers calmants, mais s'il tente de se suicider, il lui faut une dose toutes les quatre heures.

Colonel Crandall Billings

Le colonel Billings est un vétéran de la guerre civile âgé de 92 ans. Il souffre de sénilité avancée et a été envoyé au sanatorium par ses petits enfants. Il n'est pas possible de le traiter pour sa maladie et, dans son cas, l'établissement sert plutôt de maison de retraite. Le colonel ne posera aucun problème, mais doit être nourri, mis au lit, etc. Il peut à peine marcher, et comme il dépend de sa chaise roulante, il ne quitte presque jamais sa chambre. Il est si sénile que même la vue de la créature n'entraînera pas chez lui de perte de Santé Mentale. De temps à autre, le colonel revit la bataille de Bull Run. Il s'élance alors comme une flèche dans le couloir avec sa chaise roulante, brandit un sabre imaginaire et hurle : « Mort aux rebelles ».

Psychologie : rien, hormis sa sénilité.

Psychanalyse : ne donne aucun résultat.

Médecine : le vieil homme souffre de sénilité avancée. Il n'y a pas de remède. La seule chose que l'on peut faire pour lui est de le maintenir propre et de le nourrir.

Cecil (Carla) Randolph

Cecil Randolph est une femme de 48 ans, épouse d'un grand magnat de la presse. Elle est depuis longtemps alcoolique et souffre de graves hallucinations. Elle se trouve la plupart du temps sous l'influence de calmants. Si elle ne reçoit pas sa dose régulière, elle est en proie à ses hallucinations et se met à hurler que des monstres terrifiants rampent dans la pièce, volètent devant sa fenêtre ou vivent sous le plancher.

Une fois que cette situation s'est produite plusieurs fois, les investigateurs ne la croient plus, même si elle voit réellement la créature.

Psychologie : elle souffre de graves hallucinations, résultant d'une paranoïa aiguë.

Psychanalyse : aide certainement, mais elle retombe rapidement dans son état précédent après la séance.

Médecine : victime d'alcoolisme avancé, il lui faut une dose de calmants toutes les quatre heures.

Les patients spéciaux

Le Dr Brewer se sert de ces patients pour ses recherches douteuses. Ils viennent de divers établissements publics et l'un d'eux d'une prison. Apparemment, le Dr Brewer a pris ces patients sous son aile par pur humanisme. En réalité, il a besoin de ces « rats de laboratoire » pour ses expériences de thérapie. Les trois patients souffrent de folie des grandeurs basée sur le Mythe et présentent des comportements psychotiques.

Allen Harding

Harding est poète, alcoolique et drogué. Le Dr Brewer lui doit ses découvertes les plus significatives. C'est également lui qui a ouvert la porte à la créature. Brewer a débusqué Harding en 1923, ce qui a donné une nouvelle impulsion à ses recherches.

Il souffre de cauchemars effroyables et entend des voix. Pendant certaines séances, il donnait l'impression d'être brusquement « possédé » par quelque chose. Il commençait alors à se comporter étrangement et parlait avec une voix totalement différente. Dans cet état, il était souvent violent. Au début du scénario, Harding est complètement fou, et le restera.

Psychologie : Harding est un cas désespéré.

Psychanalyse : bien que totalement fou, il est possible de lui appliquer cette compétence une fois par jour. En cas de réussite, le groupe obtient l'un des indices cryptiques suivants :

N°1 - « *Je ne l'ai pas laissée rentrer ! Je n'aurais jamais fait ça ! Je l'ai appelée et j'ai créé la porte, mais lorsque je l'ai vue, je n'ai pas été capable de l'aider. L'autre l'aide à présent ! Tout est de sa faute ! Maintenant, nous allons tous mourir !* »

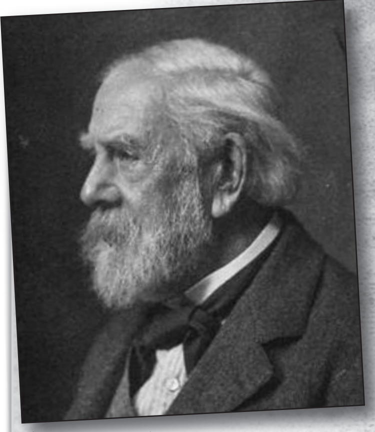
N°2 - « *Elle ne va pas rester là mais elle doit se nourrir avant de pouvoir repartir. Elle te veut, toi, toi et toi, et moi !* »

N°3 - (dès que Johnson a été tué) « *Vous pensez l'avoir arrêtée mais vous vous trompez ! Maintenant, cela ne va être que pire, pire pour tout le monde !* »

N°4 - « *Elle arrive, elle arrive !* »

Le gardien doit délivrer ces indices au cours du scénario, selon ce qui lui semble approprié. Il peut glisser d'autres informations s'il le souhaite et donner des réponses concernant le Mythe en adéquation avec les valeurs de compétences de Harding.

Pendant une séance de thérapie, il existe une probabilité de 40 % que l'esprit de Harding se retrouve possédé par la créature extraterrestre. Celle-ci parle alors directement aux investigateurs, les menaçant d'une mort imminente et se vantant de ses pouvoirs. Avant de quitter son corps, elle prouve sa puissance au groupe en détruisant son hôte sous leurs yeux. La peau du poète commence à faire des bulles pendant que son abdomen gonfle. Un flot de sang et de viscères noirâtres et enflés sort de son corps. Les témoins de cet évènement perdent 2/1D6+1 points de SAN.



Colonel Crandall Billings

Patriote sénile

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	05	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	11

Compétences

Beugler de toutes ses forces	95 %
Conduite : chaise roulante	15 %



Cecil (Carla) Randolph

Épouse alcoolique

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	05	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	08
Santé Mentale	12

Compétences

Avoir des exigences fantasques	85 %
Discrétion	65 %
Paraître hautaine	85 %
Pratique artistique : chant	20 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	55 %
Se plaindre de manière agaçante	90 %

Allen Harding

Poète fou

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Citer Yeats	95 %
Mythe de Cthulhu	22 %

Darlene

Femme mystérieuse

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	35

Compétences

Répondre par une pirouette	80 %

Sortilège : Bénédiction de Bast

Ce sortilège est en la possession exclusive des prêtresses de Bast et ne peut pas être appris par les investigateurs. Il n'était connu du temps de l'ancienne Égypte que des grandes prêtresses de Bast. Il coûte quatre Points de Magie, soigne 1D6 Points de Vie et régénère également 1D6 points de Santé Mentale. Le demandeur de ce sortilège doit adorer Bast.

La prière correspondante peut facilement être enseignée au groupe, mais il leur faut réussir un test de Volonté pour convaincre la déesse que le soin est fondé.

Médecine : Harding souffre des conséquences d'une consommation excessive d'alcool et de drogues. Pour qu'il reste tranquille, il lui faut de puissants calmants. Les personnages doivent effectuer un test de *Sciences de la vie : pharmacologie* lors de l'administration des médicaments. En cas d'échec, Harding reçoit une dose excessive pouvant le tuer si le gardien en décide ainsi.

Darlene

Darlene est une sans-abri des rues de New York. Son nom de famille est inconnu. C'est une fille magnifique, qui semble approcher de la trentaine.

Elle a été témoin de l'apparition de la créature, mais son esprit refoule ce souvenir. Elle parle rarement. Si elle est soumise à une thérapie, on apprend qu'elle a dû vivre plusieurs vies auparavant.

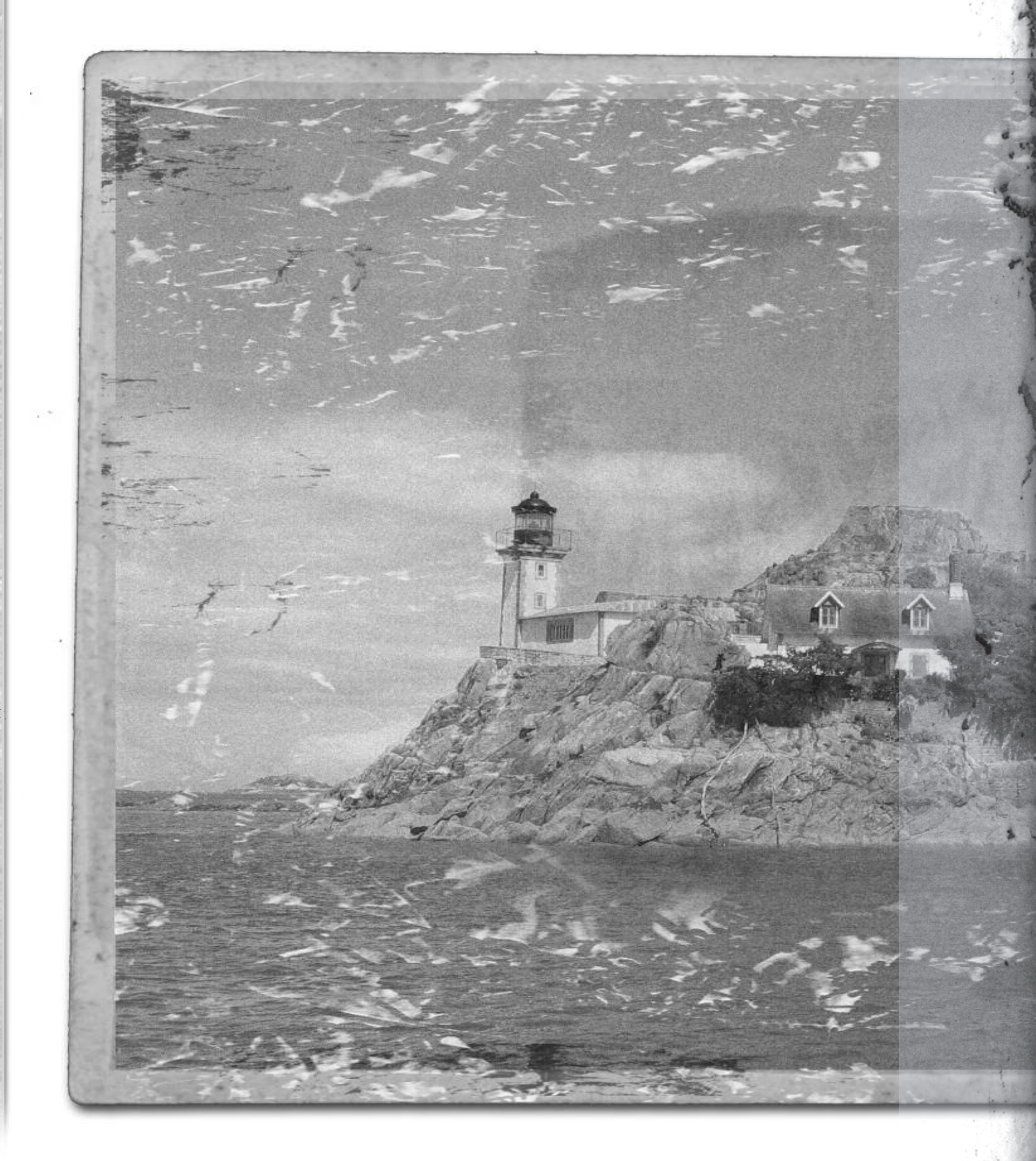
Parmi ses personnalités, la plus intéressante est une prétendue princesse de l'ancienne Égypte.

Cette femme, la princesse Annephis, a déjà été confrontée à des entités telles que la créature et sait comment les vaincre. Vous trouverez plus d'informations dans le paragraphe « Contact avec la princesse Annephis ».

Psychologie : elle souffre d'amnésie totale et vraisemblablement irréversible et présente un comportement autiste.

Psychanalyse : elle prend conscience que le personnel est décédé et raconte ce qu'elle a vu à la cave. Si on lui administre un mélange de drogues spécifique ou si elle est hypnotisée avec succès, elle peut prendre contact avec la princesse égyptienne Annephis. Les drogues à utiliser ainsi que le dosage se trouvent dans les notes du Dr Brewer.

Médecine : Darlene n'a aucun problème de santé particulier.



Leonard Hawkins

Hawkins est un ancien comptable qui, depuis une blessure à la tête, souffre d'une folie messianique. Il perdit alors rapidement son travail et sa famille, fut bientôt appréhendé après une attaque sur des policiers dans la rue et atterrit en prison.

Sa femme le fit interner au sanatorium du Dr Brewer. Depuis lors, il a menacé à plusieurs reprises de la tuer pendant ses multiples rechutes psychotiques violentes. Hawkins est le pensionnaire le plus agressif et se comporte de façon très hostile envers les investigateurs, en particulier s'il y a des femmes. Il a aperçu la créature ramper devant sa porte, ce qui a ébranlé encore un peu plus sa raison. Il peut devenir violent d'une minute à l'autre (et automatiquement à chaque fois qu'il perd des points de SAN).

S'il perd la Santé Mentale qu'il lui reste, il constitue une menace permanente.

Psychologie : il se considère comme un prophète, est violent et paranoïaque. Sa haine des femmes est ostensible.
Psychanalyse : lui fait prendre conscience de ce qui lui est arrivé et, ainsi, de ce qu'il a vu dans sa cellule. Bien que l'utilisation de cette compétence puisse limiter ses penchants violents, cela ne dure que 2D4 heures après la thérapie.
Médecine : Hawkins souffre d'insuffisance cardiaque, résultat probable d'un stress permanent. Son ancienne blessure à la tête peut être aussitôt décelée. Les tranquillisants suppriment son agressivité pendant quatre heures si la dose est correcte.

Darlene en tant que princesse Annephis

Prêtresse de Bast d'un passé lointain

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	85

Compétences

Camouflage	65 %
Discrétion	85 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Persuasion	80 %
Premiers soins	65 %
Sciences formelles : astronomie	85 %
Sciences humaines : anthropologie	55 %
Sciences humaines : archéologie	65 %
Sciences humaines : histoire	65 %
Sciences occultes	75 %
Trouver Objet Caché	65 %

Sortilèges

Bénédiction de Bast, Flétrissement, Invoquer / Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth



Leonard Hawkins

Comptable et forcené

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité 55 %	
FOR	14	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	19

Compétences

Comptabilité	90 %
Haine des femmes	90 %



Autres personnes sur l'île



Charles Johnson

Gardien fou

Caractéristiques

APP	06	Prestance	50 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	35 %
Camouflage	65 %
Discrétion	80 %
Écouter	35 %
Mythe de Cthulhu	3 %
Nyctalopie	85 %
Sciences de la vie : pharmacologie	15 %
Trouver Objet Caché	80 %

Combat

- Hache de bûcheron 75 %
  Dégâts 1D8+2+4
- Aarts martiaux (lutte) 35 %
  Dégâts spéciaux
- Bagarre (poings) 55 %
  Dégâts 1D3+4

James Shelly

Etudiant, au mauvais endroit au mauvais moment

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	72

Compétences

Bibliothèque	65 %
Camouflage	55 %
Sciences de la vie : biologie	75 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	25 %
Sciences humaines : archéologie	20 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Trouver Objet Caché	75 %

Combat

- Armes à feu 45 %
  Dégâts selon l'arme

Dr Henry Tiller

PNJ utile

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétences

Discrétion	35 %
Écouter	45 %
Langue maternelle : anglais	99 %
Langues : latin	25 %
Médecine	80 %
Persuasion	55 %
Premiers soins	90 %
Psychanalyse	80 %
Sciences formelles : chimie	65 %
Sciences de la vie : pharmacologie	80 %
Trouver Objet Caché	55 %

La créature d'un autre monde

De nature, la créature est à moitié liquide et à moitié gazeuse. Elle peut cependant modifier brièvement sa masse pour devenir un amas homogène. Dans cet état, elle peut agir et enfoncer la porte du sanatorium, attraper une victime, etc. La créature n'a pas besoin pour cela de modifier la totalité de son corps, mais uniquement la partie nécessaire.

Le jour, la créature apparaît comme une masse qui se meut lentement, composée de bulles de gaz iridescentes, qui scintillent comme de l'huile. Lorsque la créature se déplace la nuit, elle est presque invisible, excepté les petites veines de lumière rouge qui vacillent dans son corps au fur et à mesure qu'elle aspire l'énergie des insectes et autres petits animaux.

Cette entité à demi matérielle se déplace comme une gigantesque limace qui s'étend puis se ramasse sur elle-même. Elle est silencieuse, mais il est possible de l'entendre arriver en réussissant un test d'*Écouter* (lorsque la créature bouge, elle consomme de petites formes de vie, ce qui entraîne des grésillements et des crépitements). La créature peut prendre toutes les formes qu'elle souhaite, comme la demi-sphère de presque vingt mètres de diamètre. Elle pourrait même former un anneau autour du sanatorium. Les *Signes des Anciens* aident à vaincre la créature. Certes, cela ne lui fait subir aucun dégât, mais elle évite à tout prix son contact.

La créature d'un autre monde

CON	40	Endurance	99 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	32	Corpulence	99 %
INT	05	Intuition	35 %
POU	38	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6
Points de Vie	36
Impact	+8

Compétences

Ramper	80 %
Se cacher dans l'obscurité	90 %

Combat

• Pseudopode 95 %
Dégâts 1D8+4 points de POU par round

Dès que la victime est touchée, le monstre la tient avec une FOR 40 et aspire sa force vitale. La victime noircit rapidement et se recroqueville pendant que des éclairs rouges ressemblant à des arcs électriques sont transmis entre le personnage mourant et le corps de la créature. La première fois que les investigateurs assistent à ce trépas, ils perdent 1/1D6 points de SAN puis 0/1D2 les fois suivantes.

Protection

Le monstre est immunisé contre tout excepté le feu, l'électricité, la lumière du soleil et l'eau salée. Il régénère six Points de Vie par round. Les dégâts qu'il subit sont les suivants :

• Feu : torche 1D2, bidon de 20 litres d'essence 2D6
• Électricité : 120 V en courant alternatif 4D6 par round
• Lumière du soleil : 6D6 par heure
• Eau de mer : 8D6 par round pendant lesquels la créature se trouve dans l'eau.

Sortilèges

La créature peut prendre possession de l'esprit d'une personne si elle réussit une attaque mentale en opposition POU contre POU sur la Table de Résistance. La personne possédée peut ensuite devenir son serviteur ou son réceptacle de communication (dans ce cas, la créature parle directement aux investigateurs via cette personne).

Perte de SAN

1/2D6 points de SAN

Aides de jeu à distribuer

Incendie de la Marienkirche

Dans la nuit de dimanche à lundi, la Marienkirche a été vilement incendiée. Selon les indications de la police, plusieurs malfaiteurs sont entrés peu après minuit dans la maison de Dieu. Ils y ont répandu de l'essence ou une substance inflammable similaire à laquelle ils ont ensuite mis le feu. Les pyromanes ont déjà été appréhendés, mais déclarent souffrir d'amnésie.

Les malfaiteurs sont vraisemblablement entrés dans l'église par une porte latérale. D'après un rapport de police, des silhouettes suspectes ont été aperçues peu après minuit à proximité de l'église. On suppose qu'il pourrait s'agir des criminels.

Au cours de la nuit, l'église a été incendiée. Les habitants remarquèrent les lueurs du feu vers trois heures du matin et avertirent aussitôt la police et les pompiers qui réussirent au bout d'une heure à maîtriser l'incendie.

Une substance huileuse a été retrouvée dans l'église, certainement utilisée par les criminels pour mettre le feu. Les analyses la concernant sont en cours.

L'intérieur de l'église a été complètement dévasté par le feu et le toit s'est effondré par endroits. L'église menace de s'effondrer et il est interdit d'y entrer. Une étude est en cours concernant les moyens devant être déployés pour la rénover.

La réussite de la police est incontestable. À son arrivée sur place, elle a interpellé plusieurs personnes qui tentaient de s'enfuir. Les auteurs présumés n'ont opposé aucune résistance, mais ont déclaré à la police ne se souvenir de rien. Ils prétendent souffrir d'amnésie sur une période de plusieurs semaines. Entre temps, ils ont été transférés au sanatorium Waldfrieden. En raison de leurs agissements, ils sont considérés comme dangereux pour la société et sont sous étroite surveillance.

La population est consternée et des appels aux dons ont été lancés dès le lundi matin pour reconstruire l'église. « Notre Marienkirche sera encore plus belle qu'avant », déclare un membre du conseil municipal à la presse. En attendant la restauration, les services religieux seront tenus dans la paroisse voisine.

Aide de jeu "À la recherche du passé perdu"
Document 1 : Article de journal concernant l'incendie de l'église

2 février 1922

Monsieur le Professeur,

Ce rapport est destiné à vous offrir un aperçu de l'état nos recherches. Les investigations effectuées dans les alentours de votre appartement nous ont grandement aidées, en particulier Mme Wilhelm. Elle a en effet vu ce jour-là deux hommes que nous avons réussi à identifier grâce à sa description détaillée.

il s'agit de deux malfrats relativement connus qui ont eu plusieurs fois maille à partir avec la police. ils sont souvent mêlés à de petits délits, des bagarres, des vols et des effractions. Leurs noms sont Karl Lammle et Walter Wunderlich.

Nous avons présenté des photographies d'eux à Mme Wilhelm, qui les a identifiés sans hésiter. Nous pouvons donc partir du principe qu'ils sont à l'origine du vol de votre bâton.

Nos recherches nous ont révélé que ce vol avait été commandité. Les voleurs sont en contact depuis quelques temps avec des " tsiganes ", qui sont en fait des habitants d'Amérique du Sud, apparemment un peuple descendant des incas.

Si nos suppositions se confirment, votre bâton se trouve entre les mains de ces incas. Nous allons rechercher leur camp et tenter de récupérer le bâton intact.

Sincères salutations,

Aide de jeu "À la recherche du passé perdu"
Document 2 : Rapport des personnages au professeur Schanderer

« Notre père, le soleil, abandonna avec ce commandement ses deux enfants au niveau du lac Titicaca, à quatre-vingt lieues d'ici, et leur dit d'aller où bon leur semblait et de s'établir pour manger et dormir où ils voulaient. Il leur donna un bâton en or, de la longueur d'un avant-bras et de l'épaisseur d'un doigt, comme preuve et témoignage. Il leur dit d'essayer chaque soir de le planter dans le sol. Selon la volonté de notre père le soleil, le lieu dans lequel un seul coup suffira devra être leur patrie.

Une fois que notre père le soleil eut expliqué à ses deux enfants sa volonté, il les congédia. Depuis le lac Titicaca, ils firent route vers le nord, et, à chaque halte, ils tentaient d'enfoncer le bâton dans le sol. Mais jamais la terre ne céda. Ils arrivèrent alors dans une petite auberge à sept ou huit lieux au sud de cette ville qui s'appelle aujourd'hui Pac rec Tampu, ce qui signifie quelque chose comme « Camp de nuit au lever du jour ». En effet, l'Inca lui donna ce nom, car il la quitta à l'aurore. De là, lui et sa femme, notre reine, arrivèrent dans la vallée de Cuzco, qui n'était à l'époque que des montagnes sauvages. »

Fondation de la ville impériale Cuzco [Note maquette : cette phrase est une note manuscrite]

L'Inca poursuivit : « Dans cette vallée, ils firent une halte sur la montagne Huanacuati, au sud de cette ville. Ils enfoncèrent alors le bâton d'or, qui pénétra sans difficulté dans le sol. Notre maître déclara alors à sa femme et sœur : notre père le soleil nous ordonne de nous installer ici et de fonder notre empire. Nous devons respecter sa volonté. Par conséquent, reine et sœur, nous allons appeler les hommes à nous et leur enseigner les arts et le bien, comme notre père le soleil l'a fait pour nous.

Aide de jeu "À la recherche du passé perdu"
Document 3 : Rapport concernant la fondation de l'empire inca
Note : (paragraphe recopié d'un livre), ici : page 18, le passage commence en plein milieu du texte

Il y a des eons de cela, ils s'enfoncèrent dans les profondeurs, car sache qu'ils ne viennent pas de ce monde, ne sont pas nés sur notre Terre, mais dans des lieux effroyables et étranges. Ils dorment dans ses entrailles et attendent le moment où les étoiles seront propices pour sortir à nouveau. Les connaissances concernant ces créatures et les Dieux Extérieurs sont contenues dans les tablettes gravées dans des pierres stellaires, les Clefs des Très Anciens, reposant dans les cavernes de la Source Inachevée.
En permanence, la Source Inachevée produit ses rejetons, des horreurs informes qui quittent la masse purulente de son corps et les profondeurs pour aller semer le mal dans le monde au-dessus d'eux. Les horribles Shoggoths eux-mêmes proviennent de cette Source à l'odeur insoutenable proche du cœur brûlant de la Terre. Ubbo-Sathla est le nom de cette masse qui expulse de façon ininterrompue le mal. Il est donc certain que personne n'est en mesure d'atteindre ces tablettes qui dévoilent les secrets ancestraux des Dieux Extérieurs et qui leur donne leur pouvoir sur les Grands Anciens. Sache toutefois qu'il y a toujours un moyen et que même dans la plus profonde obscurité peut luire un rayon de lumière. Car dans des temps très anciens, des éons avant l'apparition des premières créatures à poils dans les forêts primitives, une étoile tomba du ciel et s'enfonça au plus profond des entrailles de la Terre. Elle atteignit les cavernes d'Ubbo-Sathla et brûla le Dieu Extérieur. Celui qui tient cette pierre dans ses mains peut entrer sans crainte dans son antre, car Ubbo-Sathla et ses progénitures la craignent, respectent son pouvoir, et la nomment la « pierre des larmes »

Mais où se trouve donc cette pierre ? De nombreuses légendes concernent les guerres et les batailles, les serviteurs qui se soulèvent face à leur maître, et la pierre des larmes qui se perd et traverse les millénaires. Je ne saurais que broder sur l'époque pendant laquelle les Mi-Go s'établirent au nord et où l'innommable parcourait les forêts tropicales du sud. Cependant, écoute cela : le Peuple Serpent retrouva la pierre et dé cela son pouvoir. Il forgea un bâton en or et cacha la pierre dans son pommeau. Ce bâton leur conféra la domination sur les horreurs informes des profondeurs. Qui est capable de dire si ce peuple exploita réellement tout son pouvoir ? Qui est capable de dire si le bâton des larmes peut-être retrouvé ?

Sache que la recherche des trésors du passé peut être sans succès, et cantonne-toi aux enseignements que nous pouvons te transmettre.

Aide de jeu "À la recherche du passé perdu" • **Document 4 :** Histoire occulte du Bâton des larmes

Mon cher ami,

Je me réjouis que tu aies accepté mon invitation. J'ai hâte de pouvoir te présenter les résultats de mes nouvelles recherches. il me tarde de te montrer les nouveautés obtenues grâce à mes expériences. Depuis la publication de mon article dans le Journal of American Psychological Society, il y a quelques mois (je suppose que tu l'as lu), j'ai pu constater des développements passionnants. Tu peux t'attendre à avoir de grosses surprises, sois-en certain.

L'éloignement de cette île m'est profitable. Mes employés et moi sommes comme une grande famille. Le vieil Ebenezer est toujours prêt à ramener l'un d'entre nous sur le continent lorsque le besoin de civilisation se fait ressentir.

Cet été, nous avons la chance d'accueillir M. Shelby. il vient de terminer ses études à Princeton et a planté sa tente sur la plage nord de l'île pour ses études ornithologiques. Je suis sûr que tu apprécieras son esprit et son amabilité.
Je me réjouis de te revoir.

Dr Aldous Brewer

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 1 : extrait d'une lettre du Dr Brewer

Si nous acceptons pendant un instant la théorie selon laquelle le subconscient collectif est l'origine de tous les mythes, il faut se demander dans le même temps s'il ne serait pas possible de capter consciemment cette source. Des expériences d'hypnose, combinées parfois avec la prise de drogues nouvelles et à doses plus fortes, ont permis de mettre au jour quelques preuves qui étayent cette théorie. La personne test A ne réagissait à aucune méthode de traitement, alors qu'avec la personne test B, les résultats obtenus étaient étonnants. Chez cette personne, il a été possible de découvrir un savoir impressionnant dans des domaines insoupçonnés. En outre, on a pu constater petit à petit, au fur et à mesure des séances, la transformation de sa personnalité. Les quelques occasions durant lesquelles j'ai été confronté à cette personnalité, une langue archaïque était utilisée. Cette personnalité était très dominante et laisse des questions ouvertes quant aux phénomènes expliqués au Moyen-âge par la « possession » ou aux cultures vaudou contemporaines dans les Caraïbes. Bien que la personne test C ne présente pas un intérêt aussi prononcé que la personne test B en termes de recherche d'archétypes, elle apporta des points de vue nouveaux. Différentes personnalités se manifestèrent, dont une qui prétendait avoir vécu au temps des pharaons en Égypte. Étonnamment, cette personne test disposait de connaissances approfondies concernant l'histoire de cette civilisation disparue depuis fort longtemps (néanmoins, des recherches ultérieures montrèrent que les informations provenaient en partie de son imagination débordante). En résumé, les trois personnes tests ont mentionné des motifs de bases mythiques, mais certaines déclarations se révélèrent difficiles à décrypter.

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 2 : Extrait d'un article du Dr Brewer

Cher éditeur,

En réponse aux commentaires des Dr Hagen et Dr Allen imprimés dans votre édition Junior, je dois vous dire que j'attendais mieux de ces deux estimés collègues. Comme je l'ai décrit explicitement dans mon article, mon travail est de nature très expérimentale et n'en est qu'à ses débuts. L'ensemble des conclusions que j'ai pu tirer ne sont à ce stade que de pures spéculations. Je me contente de décrire ce que j'observe, sans affirmer quoi que ce soit.

Depuis que l'article a été publié, j'ai effectué d'autres expériences qui semblent confirmer mes observations précédentes. Cependant, je ne rédigerai pour l'instant aucun article supplémentaire avant d'être sûr et certain de ce que j'avance et de disposer de toutes les preuves qui convaincront les sceptiques de la première heure. Je n'ai pas besoin d'une telle

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 3 : Lettre inachevée sur le bureau du Dr Brewer

Si ces ânes de Hagen et Allen avaient entendu ce que j'ai entendu, je suis sûr qu'ils en seraient tombés de leur chaise. Je ne sais pas encore ce qui m'attend, mais rien que le pouvoir brut des voix de H. sous l'influence des autres personnalités est impressionnant. Jameson a trouvé un livre à Londres, très ancien, dont il me dit qu'il contient des informations concernant les choses que H. et D. ont mentionnées. Dans sa dernière lettre, il m'avait promis de me l'envoyer rapidement. On dit qu'il s'agit d'une copie d'un manuscrit écrit au XVe siècle par un moine espagnol.

Ce sont les élucubrations fébriles d'un fou condamné à mort par l'inquisition. Le livre est arrivé hier et je m'y suis un peu plongé. La plupart des passages sont incompréhensibles, mais Jameson avait tout de même raison.

Toutes les pages qu'il a gentiment marquées contiennent des lignes qui me font penser aux histoires de H. et D..

Certaines me rappellent les conversations tenues avec H.. La lecture de ces lignes me donne des frissons dans le dos.

C'est comme si j'entendais de nouveau l'autre voix de H., quelque chose que je sens à tout moment près de moi.

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 4 : Extrait du journal intime du Dr Brewer

Après avoir été arrêtée par la police alors qu'elle se baladait nue dans le centre-ville de Boston, elle fut tout d'abord emmenée dans un asile public. Pendant plusieurs années, on tenta en vain de découvrir son identité. Son nom de famille reste encore aujourd'hui inconnu et elle n'a probablement pas atteint les trente ans.

Les méthodes de thérapies conventionnelles se sont avérées sans effet ; impossible de passer sa carapace. Sous hypnose ou sous l'influence d'un mélange de drogues indiqué ci-dessous, elle semble s'ouvrir. Après un traitement répété, il a pu être établi un contact avec une femme qui semblait être Darlene. Cependant, lorsqu'elle répondait aux questions, elle affirmait se nommer Fanny et habiter en irlande. Bizarrement, elle croyait dur comme fer que nous étions en 1862. Au cours des thérapies, de plus en plus de personnalités se dévoilèrent. Mon dernier comptage fait état de 27 personnes différentes, bien que certaines ne soient apparues qu'une seule et unique fois, et qu'il ait été impossible de leur parler à nouveau. La personnalité la plus ancienne et vraisemblablement la plus intéressante est Annephis, qui si l'on en croit ses déclarations, est une princesse égyptienne décédée il y a plus de 3 000 ans. En tant qu'Annephis, Darlene fait montre de connaissances étonnantes sur l'histoire égyptienne. Néanmoins, certaines déclarations n'ont pas pu être vérifiées, malgré mes recherches minutieuses. La plus incroyable était la prédiction de Darlene quant à la découverte du tombeau de Toutankhamon. Elle l'avait prédit après avoir lu dans un journal qu'une expédition allait explorer une région particulière.

Beaucoup de choses racontées par " Annephis " concernant cette mythologie étrange rappellent la possession du patient Harding et les choses qu'il déclare lors de ses crises de rage occasionnelles. Cela pourrait être un indice supplémentaire sur un mythe ancestral profondément enraciné et commun à tous les êtres humains, ce qui fonde un peu plus la théorie du subconscient collectif.

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 5a : Dans le dossier de Darlene

Au moment de la publication de son premier (et unique) recueil de poèmes, Harding disparut pendant six mois de la surface du globe. On suppose qu'il passa son temps à boire et à se droguer. Lorsqu'il fut retrouvé, son esprit était présent, mais son corps était dans un état de catatonie total.

La raison complètement détraquée de Harding rend une thérapie par les médicaments ou les drogues pratiquement impossible. Cependant, il est très réceptif à l'hypnose. On ne trouve pas chez lui de multiples personnalités comme chez Darlene, mais une seule et unique. Elle parle avec une voix profonde et intelligente qui, contrairement à celle de Harding, est très agréable.

Parfois, cette personnalité ne dit rien, mais l'expression de son visage et les gestes étranges du patient trahissent sa présence. On aurait presque l'impression qu'elle nous observe et médite. Si l'on force cette personnalité à parler, elle préfère ne pas répondre aux questions et faire des déclarations, presque de sombres prophéties la plupart du temps, annonçant l'arrivée de " Celui qui attend ".

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 5b : Dans le dossier d'Allen Harding

Jusqu'à sa crise soudaine, il a vécu une vie tout à fait normale. Hawkins fut inconscient pendant plus d'une semaine et présenta dès son réveil des signes de paranoïa aiguë. Les premiers jours, il n'était même pas en mesure de reconnaître sa propre femme. Cependant, ses souvenirs revinrent en grande partie dans les deux mois qui suivirent.

Peu de temps après avoir repris le travail (il était comptable dans une grosse entreprise), il se convertit et se rapprocha d'une secte baptiste obscure et ultraconservatrice. Contre leur volonté, il y entraîna sa femme et ses enfants. il fut rapidement sanctionné par le chef de la secte et ses tentatives d'évangélisation continuelles irritèrent de plus en plus ses collègues au travail. Deux semaines plus tard, Hawkins quitta la secte en lui reprochant d'être trop étriquée et commença à prêcher dans la rue. il s'éloigna peu à peu de sa famille et perdit son emploi. il quitta le foyer conjugal et fut arrêté quelques mois plus tard après avoir attaqué des policiers.

Depuis que son épouse l'a fait interner à North island, Hawkins lui voue une haine implacable. il continue de prêcher sa foi, mais refuse d'expliquer d'où il tient ses connaissances concernant "l'arrivée de ceux qui attendent".

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 5c : Dans le dossier de Leonard Hawkins

Et il est dit que lorsque « Ceux qui attendent » vinrent au pays de pharaon, ils y semèrent la désolation jusqu'à ce qu'ils fussent arrêtés et détruits par Annephis, la prêtresse du temple de Bast.

Qu'ils se déplaçaient de nuit, craignant Râ tout autant que l'eau du ciel.

Et que les pierres furent faites par elle et qu'ensemble, transportés par la prêtresse, ils jetèrent les créatures dans le Nil qui les emporta vers la mer où ils furent détruits.

Qu'Annephis est morte de ses blessures et qu'avec elle disparut le secret des pierres.

Qu'elle fut enterrée dans un tombeau à un endroit qui reste encore aujourd'hui à découvrir.

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 7 : Une page marquée dans le *Manuscrit de Castro*

Monsieur le professeur,
Je peux vous recommander chaleureusement M. Johnson. Son travail dans notre établissement était exemplaire et je suis certain que son zèle à North island vous satisfera pleinement. il a certainement développé une fibre particulière pour ce métier lors de son propre séjour à l'asile.

J'ai pu observer la manière dont il prenait en main les patients les plus violents sans les faire souffrir plus que de raison. Je n'ai bien sûr pas besoin d'ajouter que sa taille et sa force jouent également en sa faveur et présentent un grand avantage

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 6 : Dans le dossier de Charles Johnson

LE CAIRE – L'expédition Huntsford, financée par des fonds privés, a indiqué avoir fait une découverte archéologique extraordinaire. À environ 50 kilomètres à l'ouest de la Vallée des Rois, l'expédition a en effet découvert les ruines d'un temple et plusieurs immenses statues. On suppose qu'elle pourra permettre de répondre à certaines questions concernant l'histoire de l'Égypte. Parmi les trouvailles, on compte une stèle brisée, érigée à l'origine en l'honneur de la princesse Annephis. Comme il a été annoncé il y a peu, Annephis était apparemment celle qui repoussa un ennemi qui menaçait le peuple égyptien vers 1 400 avant J.-C.. Cet ennemi n'est pas décrit plus en détail sur la stèle, mais l'on pense qu'il s'agissait des pilleurs d'Hyksos ou du mystérieux peuple de la mer mentionné dans d'autres sources. Il est probable que les fouilles sur le site dureront au moins deux ans encore, voire plus.

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 8 : Extrait de journal trouvé dans le bureau du Dr Brewer

13 octobre 1896

Cher Ebenezer,

Je transmets cette lettre à des amis du port et je suis sûr que tu la recevras lorsque tu rentreras à la maison. Je serai certainement déjà reparti et je ne sais pas quand je te reverrai. Je te souhaite donc bon vent. Tu trouveras dans cette enveloppe un petit présent. C'est un porte-bonheur qu'un autochtone m'a donné lorsqu'il nous a accompagnés sur les îles. Je ne sais pas ce qu'il vaut, mais je l'ai toujours porté, en particulier lorsque nous sommes restés sur ces îles. On m'a dit que certains bateaux qui repartaient d'Innsmouth avaient apposé le même symbole sous leur coque. Je ne connais pas encore ma nouvelle adresse, mais dès que je serai à Cincinnati, je t'écrirai et te la transmettrai.

Bien à toi,
William

Aide de jeu "Le sanatorium"
Document 9 : Une lettre dans la hutte d'Ebenezer

Index



Dans la même gamme





Les Essentiels

L'Appel de Cthulhu - Editon 30e anniversaire

Ecran 30e Anniversaire

L'Appel de Cthulhu - 6e édition française - *En rupture* -

Écran et Livret - Accessoires du Gardien - *En rupture* -

Forensic, Profiling & Serial Killers - *En rupture* -

Le Manuel des Armes

Malleus Monstrorum - *En rupture* -

Terra Cthulhiana

Necronomicon & autres ouvrages impies

Au cœur des Années 20

Manuel des investigateurs

Les Secrets de...

Les Secrets de San-Francisco

Les Secrets du Kenya

Les Secrets de Marrakech

Les Secrets de la Nouvelle Orléans

Les Secrets de New York - *En rupture* -

Les Terres d'HPL

Les Terres de Lovecraft - Arkham

Les Terres de Lovecraft - Dunwich

L'Université Miskatonic

Les Terres de Lovecraft - Innsmouth

Les Aventures

Par-delà les Montagnes Hallucinées - *En rupture* -

Par-delà les Montagnes Hallucinées - Kit d'expédition - *En rupture* -

Par-delà les Montagnes Hallucinées : La Bande originale

Etranges Epoques 1&2

Les Ombres de Yog-Sothoth

Terreurs de l'au-delà

Les Oripeaux du Roi

Les Ombres de Léningrad & autres contes

Les Masques de Nyarlathotep

Les Masques de Nyarlathotep - éd. collector

Les Masques de Nyarlathotep - écran - *En rupture* -

Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes

La demeure de R'lyeh

Par-delà les Montagnes Hallucinées - édition révisée

La France des Années Folles

Les Mystères de Lyon

Sous un ciel de Sang

Cthulhu Moderne

Les Maîtres Indicibles

www.sans-detour.com